电脑应用和娱乐的第一选择

总第170期

大众软件

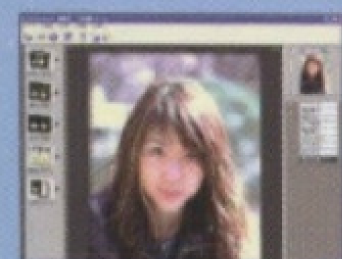
09

Popsoft

2004年 半月刊



WWW.POPSOFT.COM



P40

鲜花、美女与包装——10款电子相册制作软件横向评测



P58

CeBIT 2004现场报道

近年来，CeBIT能稳定保持参展厂商和观众的增长势头，令同类竞争者自叹不如。今年本刊派出了3位特约通讯员前往德国汉诺威，现场为你报道这次IT界的盛会。



P128

《魔兽世界》Beta版独家测试报告

2004年3月19日暴雪开始了令玩家们苦等4年之久的《魔兽世界》封闭式Beta测试，笔者有幸成为第一批参加Beta测试的玩家中的一员，为广大玩家带来独家内测体验。



P137

反恐精英——零点行动

作为当前主视角射击游戏超人气大作《反恐精英》的资料篇，《零点行动》自然也备受玩家的关注，为此本刊在《零点行动》中文版上市之际特别推出“战记式”完全攻略。

II 王道

ISSN 1007-0060





真善美武侠世界
www.ChineseKungtu.com
真善美出版社授权



智冠电子(北京)有限公司

武侠
ONLINE
www.wuxiaonline.com

长剑在 谁是英雄

武人 百炼其心锻为钢 觉醒 以正义之名斩恶者 名为剑客

剑客手中 除了铁剑和鲜血 再也握不住任何东西 只要剑在我手中 世界便在我手中

时代的巨轮已经开始转动 一切都已经无法停止

www.wuxiaonline.com

整合22位古今著名的武侠作家，与上百部武侠小说制作而成的新一代游戏巨作。

原《武侠世界online》现已正式更名为《武侠online》

永恒之恋
幻灵游侠3.0

落英，蝶舞，
寄托炽热的爱恋，
执着着宿命的追求。
生死相随、悲喜相许，
世世轮回的永恒之恋……



天晴数码娱乐 TQ Digital Entertainment
网龙(中国)公司 NetDragon Websoft Inc.
大业流通 Go.91.COM
Junnet



[第一世]



[第二世]



[第三世]



[第四世]

官方网站： http://hl.91.com
24 小时客服热线：0591－7525274
虚拟卡销售网址：http://go.91.com
研发：天晴数码娱乐
总代理：网龙（中国）公司
总经销商：骏网联合科技有限公司
虚拟卡销售：大业流通
网上垂询：http://hl.91.com
E-Mail:TQFK0016@ND.COM.CN

網易 NETEASE
www.163.com

别抢--
是偶的宝宝



大唐贞观年间，因孙悟空而起的人、仙、魔三界大战已平息五百余载，世间重又恢复了安宁与繁荣，三大种族各自创立门派，立身于天地之间。可惜三界大战之后，心魔肆虐，邪恶逐渐滋长，吞噬了心灵间的良善。观音大士观众生相，知道要救苍生，唯有佛祖如来之三藏真经，方可以劝人为善，化解千年冤戾。



《梦幻西游》的故事由此展开，玩家将投入这个波澜壮阔的时代，亲身体验一段段奇遇，最后成为与佛有缘之人，寻找天命取经人。旅途上陪伴着您的，将会是你亲密的战友、忠实的召唤兽，与及在睡梦中也能让你发笑的经历。

在这个新奇的世界，一切都是未知，一切都等待着玩家的探寻……

广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼　传真：020-85521970
商务电话：020-85529317　销售热线：020-85553771
广告联系：020-85553770　服务器合作：020-61210163-512
客服电话：020-85543820　客服专用信箱：mhgm@corp.netease.com


结婚系统，让有情人终成眷属


诙谐的动作表情，让你尽情表达


精彩设定的阵法系统，让战斗



群英争霸赛



奇迹(MU)PK战斗足球赛风云再起， 各路英雄逐鹿荆楚

谁能问鼎三省霸主？奇迹世界等待王者归来

“统一冰红茶杯”鄂湘赣群英争霸赛战鼓擂响



报名时间：2004年5月1日至5月16日
报名地址：www.muchina.com 之“统一冰红茶炫出你的奇迹”活动页面
武汉地区比赛时间：2004年5月22日、23日、29日、30日
长沙地区比赛时间：2004年5月22日、23日、29日、30日
南昌地区比赛时间：2004年5月29日、30日
总冠军争霸赛时间：2004年6月5日 · 武汉

奖品设置
冠军队：现金4000元人民币
亚军队：现金2000元人民币
分赛区冠军队：价值1000元奖品

了解比赛详情请登陆：www.muchina.com
之“统一冰红茶炫出你的奇迹”活动页面

主办单位：武汉统一企业食品有限公司　第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司
活动最终解释权归武汉统一企业食品有限公司及第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司共同所有





剑侠情缘之兵临城下

中国网游史上前所未有的攻城革命
中国网游史上前所未有的攻城革命

攻城革命一

四大神兵利器惊现武林



攻城车　投石机　擂鼓军士　扛旗士兵

攻城革命二

七大要塞城市城主虚位以待



襄阳、汴京、扬州、成都、凤翔、大理、临安

攻城革命三

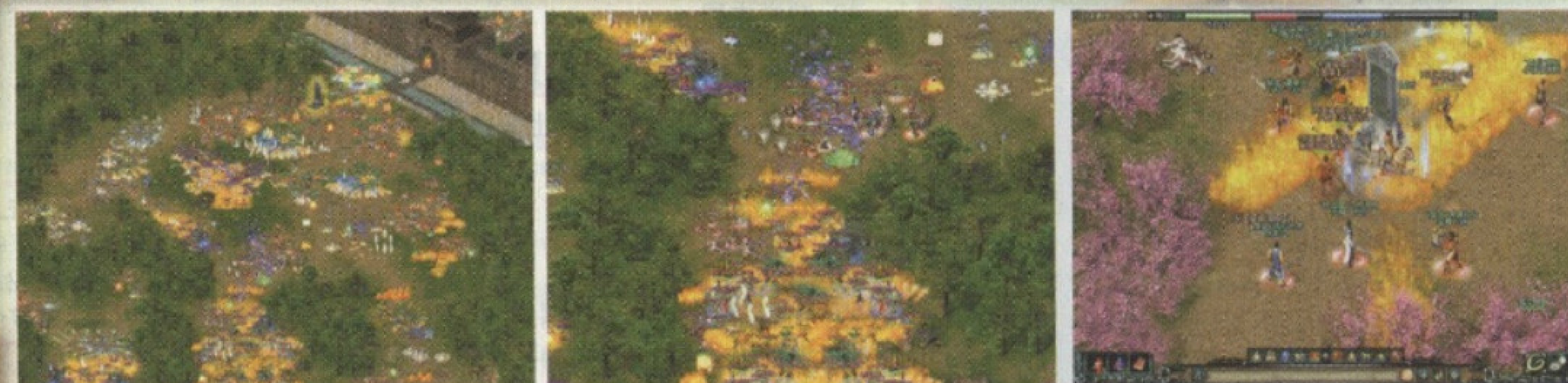
帮派之争再度升温



十大帮派　争霸无止尽　烽火连天

攻城革命四

七日循环帮战PK



开始攻城　浴血奋战　石碑争夺

攻城革命五

七诸侯割据独享特权



坐收红利　征收税率　自定NPC物价

闯江湖，结奇缘，立即进入剑侠情缘短信游戏，赢取剑网虚拟装备，还有**千元现金**。移动用户只需发jx到335529，联通用户则只要编辑短信jx到935529

侠情缘网络版——兵临城下》在保持原有十大门派三大阵营等功能基础上，全新推出七大城市攻城战、太守擂台赛、赏金装备、超级BOSS、师徒系统、组队系统、婚姻系统等强悍功能，请登录到www.jxonline.net下

侠网络版官方网址:www.jxonline.net　全国销售总代理 电话:010-64421199-8285　欢迎到卓越网 JOYO.COM 订购

京金山数字娱乐科技有限公司 客户服务电话 010-82318282　北京金山软件有限公司 地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488 传真:010-82325655 客户服务

话:010-82326868 网址:www.kingsoft.net　以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误，公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利，市场促销活动的解释权归属金山公司。

KINGSOFT 金山软件股份公司



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 黄志昕 李江 安昌健
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方
李刚 王翀 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年05月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

新闻广场 13

新品初评
19 家庭数码输入港——爱普生1270扫描仪
20 主板也有摩尔定律——昂达NK7U
22 感受“震撼”音乐——飞利浦HG100震动耳机
22 “夜视”精灵——现代H103A摄像头
24 小机身多功能——信利MP379 MP3
26 智能出击——智能狂拼III Beta6



专栏评述
28 ITer的天堂之旅——全国九大城市电脑市场导游

记者并不想把本文仅做成一本单纯的导游手册，而是希望同各位读者游历的同时，每到一处都能体验到各地不同文化。在北京中关村买到的一块CPU决不比西安雁塔路买到的同一款产品快，这并不表示到过中关村就没必要去雁塔路，因为两者的不同之处，在于它们所处的城市背负着两种不同的文化背景。

36 走出迅驰时代？

实用软件
38 颠覆DVDrip，未来属于MKV！
40 鲜花、美女与包装——10款电子相册制作软件横向评测

这次横评除了有10款相关产品的对比说明外，还有大量关于数码照片处理及电子相册制作的技巧性和知识性内容，不容错过哦！

51 工具快报
55 键盘下的神奇——Excel代码书写之宏篇



硬件评析
58 直击CeBIT——2004年德国汉诺威信息及通信技术博览会现场报道

今年的CeBIT信息及通信技术博览会已演变成世界性大型博览会，其内容包含了几乎所有电子类的先进技术和产品。《大众软件》派出了3位特约通讯员前往德国汉诺威采访这次IT界的盛会，并发回了详细报道。

65 会当凌绝顶——Athlon 64系统完全选购指南

网络时代
70 游学中国
71 看帖要回帖！——轻轻松松玩转论坛

想在论坛上扬名立万，横刀立马就请披上你的马甲，一起来用图说话，用字传情，在发表个性帖的同时还能得到论坛制作者的指导，还等什么呢？

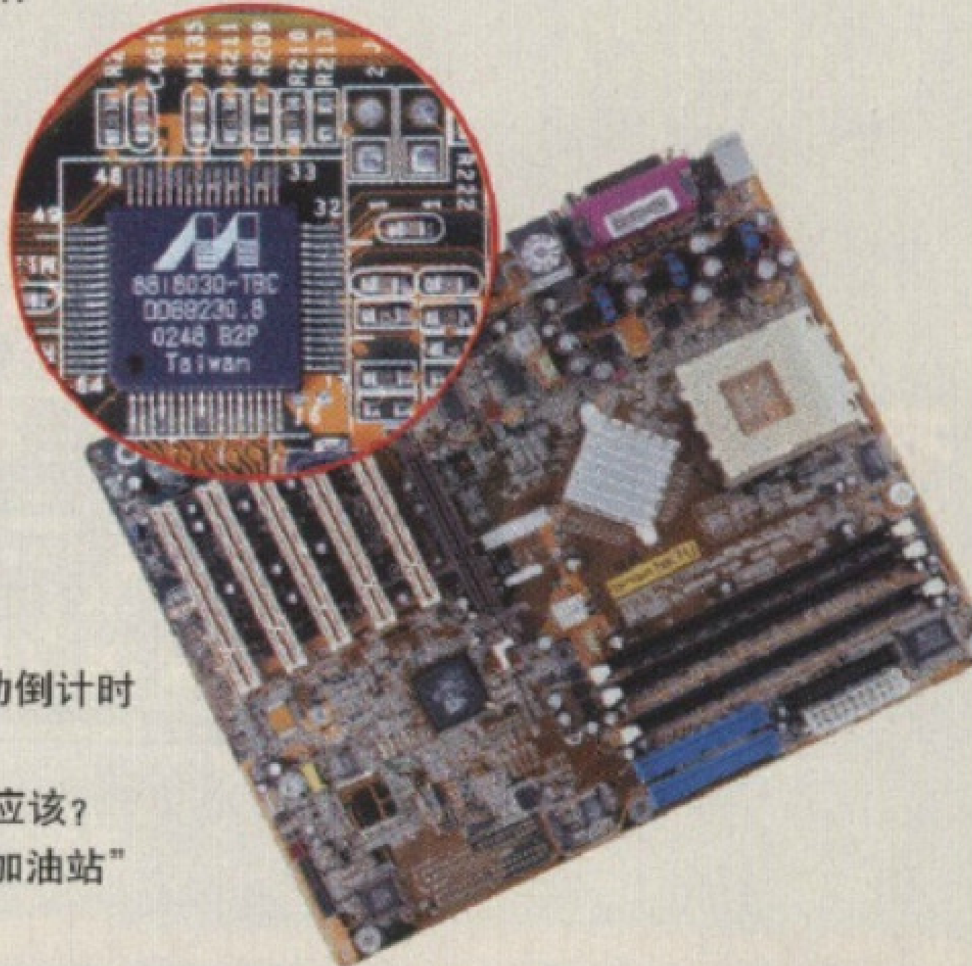
77 把银行开在家——网上银行步步来
80 手机百宝箱

应用心得
82 QQ文件传输之换机续传／图像加印章其实好轻松
83 揭开Svchost.exe的神秘面纱／多系统引导不用愁
84 表格好看不好打／打造Foxmail的个性化图标
85 在Word中设置交替出现的样式
86 优质音色是煲出来的
86 玩转驱动程序签名
87 SnagIt图像捕捉功能妙用三则
88 让你的计算机成为驱蚊器
88 拯救“搜索”故障

问题交流 89

读编往来
92 来信问答——第二届年度读者有奖调查活动倒计时
93 大众闲话——鸡蛋与手
94 大众论坛——你认为TOP TEN拉选票应不应该？
95 活动——WPS年度创作大赛第三季赛事“加油站”

游戏剧场
96 风中的呼唤（完结篇）



DELL™ 戴尔™

你 身 边 的 IT 专 家

自由无线 发展无限

Dell | 商用电脑

全新登场

Inspiron™ 510m-n系列 采用英特尔® 迅驰™ 移动计算技术

CPU	英特尔® 奔腾® M 1.4GHz	Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b	Intel® 855GM芯片组	
OS	DOS	Microsoft® Windows® XP（家庭版）	Microsoft® Windows® XP（专业版）	
内存	128MB	256MB	384MB	512MB
硬盘	20GB	30GB	40GB	60GB
显示屏	14.1"XGA	14.1"SXGA+	15"XGA	15"SXGA+
光驱	CD-ROM	DVD-ROM	CD-RW	Combo
服务	1年全面保护	3年内有限保修(上门)	3年全面保护	
PDA	Dell™Axim X3掌上电脑 优惠价1,999起			

¥9,999起

以上选定配置为标准配置，
其他配置详情请致电销售代表查询
本配置仅针对中小企业，恕不包含个人用户

E-VALUE 配置代码：L540510X

图片仅供参考 广告有效期2004年5月3日至2004年5月15日

Inspiron™ 600m 强劲轻薄

- 免费升级至Combo Drive(5月3日–8日)
- 加RMB100元，升级至512MB(2X256MB)内存(5月10日–15日)
- 英特尔® 迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz
  - Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存
- 40GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 32MB DDR ATI Mobility™ Radeon™ 9000 AGP 4X显卡

¥11,999 优惠RMB300元 原价人民币12,299

E-VALUE 配置代码：L540512F

- 加RMB500元，升级至60GB[1] 硬盘

Inspiron™ 300m 超轻超薄

- 免费升级至Combo Drive(5月3日–8日)
- 免费升级至384MB(1X128+1X256MB)内存(5月10日–15日)
- 英特尔® 迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器1.2GHz
  - Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - Intel® 855GM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存
- 30GB[1] 硬盘
- 外置8X DVD-ROM
- 12.1英寸XGA显示屏
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡（64MB共享显存）

¥12,999 优惠RMB300元 原价人民币13,299

E-VALUE 配置代码：L540513F

- 加RMB400元，升级至40GB[1] 硬盘

Inspiron™ 8600 移动多媒体

- 免费升级至Combo Drive(5月3日–8日)
- 加RMB700元，升级至1GB(2X512MB)内存(5月10日–15日)
- 英特尔® 迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器1.5GHz
  - Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 512MB DDR 内存
- 60GB[1] 硬盘
- 15.4英寸Wide Ultrasharp™ XGA TFT显示屏
- 8X DVD-ROM
- 64MB DDR nVidia GeForce™ FX Go 5200 Go AGP 4X显卡

¥14,999 优惠RMB300元 原价人民币15,299

E-VALUE 配置代码：L540515F

- 加RMB800元，升级至80GB[1] 硬盘

Inspiron™ 8600 移动多媒体

- 加RMB100元，升级至DVD/DVD-RW(5月3日–8日)
- 加RMB700元，升级至1GB(2X512MB)内存(5月10日–15日)
- 英特尔® 迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器1.6GHz
  - Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 512MB DDR 内存
- 60GB[1] 硬盘
- 15.4英寸Wide Ultrasharp™ UXGA TFT显示屏
- 24X DVD-ROM/CD-RW Combo Drive
- 128MB DDR ATI Mobility™ Radeon 9600 PRO显卡

¥18,888 优惠RMB311元 原价人民币19,199

E-VALUE 配置代码：L540519F

- 加RMB100元，获得“金山WPS2003”办公软件

Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

全新Dell Inspiron™ 510m-n系列是Dell Inspiron™ 家族轻薄便携型笔记本系列中颇受青睐的一款，采用英特尔® 迅驰™ 移动计算技术带来的无线性能，自由访问互联网、局域网和收发电子邮件，让企业商务运作充满无限可能。

Dell™Axim X3掌上电脑

- 商务应用–采用Microsoft® Windows® Mobile 2003 for Pocket PC-内置Word*Excel及其它办公应用软件*，随手进行文字处理，数学计算，演示，Outlook*，IE等应用*
- 无线连接–配合Wi-Fi*网络技术，使您无论在哪里都可以保持高效的联络通讯。

（*需配合额外硬件才可使用，并需另加额外费用）

Dell™Axim X3 掌上电脑全面提升Dell Dimension™/Inspiron™产品性能 优惠价人民币1,999起

更多优惠详情请致电销售代表查询

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠

广告代码：8101316

免费订购咨询 800-858-2259

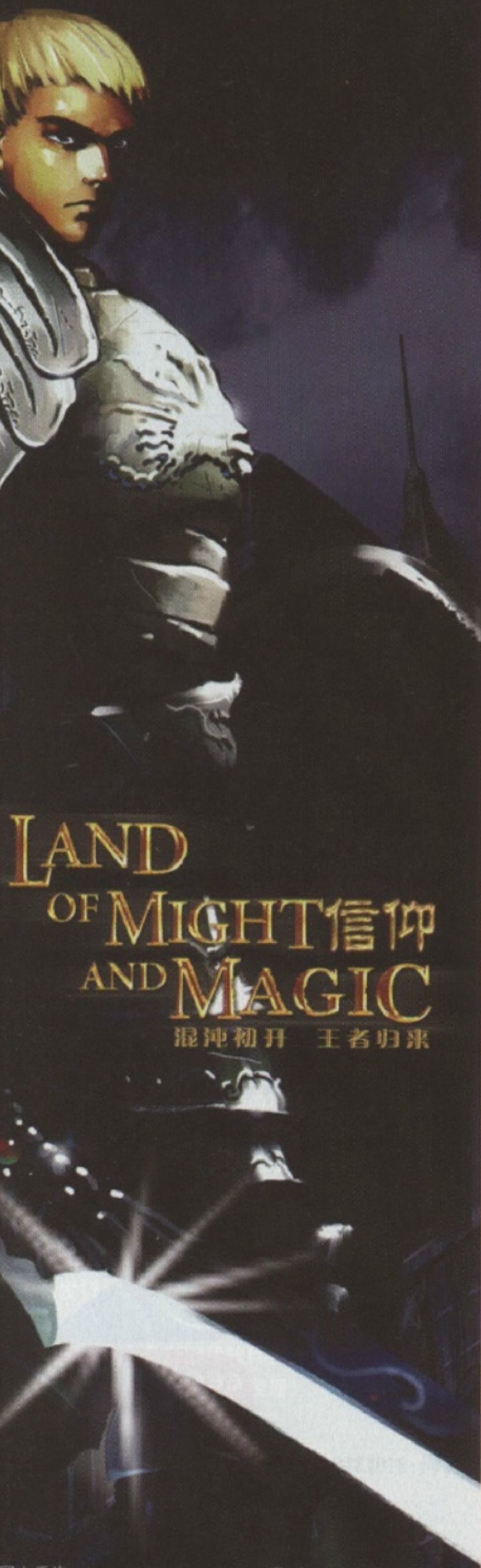
未开通800地区或使用移动电话，请拨打收费电话0592-8183110

英特尔® 迅驰™ 移动计算技术

加RMB600元 可从Microsoft® Windows® XP Home家庭版升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，使可提高笔记本电脑的性能，并且获得支持外围设备的最新功能，保证您可以随时随地保持高效工作。

所有Dell™Inspiron™笔记本电脑都可免费享受1年内下一工作日上门服务+1年全面保护（1年全面保护包括为期至少一年的意外损坏维修或部件免费更换服务。涵盖：液体溅洒、整机跌落或撞击、电击电涌、液晶显示屏破碎或开裂，以及意外严重破损等情况，盗窃除外）

戴尔常规条款及条件在此适用，并可在线获得或致函索取。戴尔公司将全力检查印刷和图片中的错误，但对于可能出现的疏漏，戴尔公司概不负责。产品供货情况和技术规格如有变化，恕不另行通知。Microsoft、Windows、Windows NT是微软公司在美国和/或其他国家的注册商标或商标。Intel英特尔、Intel Inside、Intel Inside标志、Intel Centrino英特尔迅驰、Intel Centrino Logo英特尔迅驰标志、Pentium奔腾、Celeron赛扬和Intel Xeon英特尔至强、英特尔安腾是英特尔公司或其美国和其它国家分支机构的商标或注册商标。Dell、Dell标志、Dell Dimension、Dell Inspiron、Dell OptiPlex、Dell Latitude、Dell Precision、Dell PowerEdge、Dell PowerVault及PowerConnect均为戴尔公司(Dell Inc.)的注册商标或商标。文中提及的其他商标或商品名称均指拥有该商标或名称的机构或其产品。戴尔不拥有其它机构的商标和商品名称的相关权利。2004年戴尔（中国）有限公司版权所有。Inspiron™ 510m-n系列仅针对中小企业，恕不包含个人用户。（以上优惠仅限指定机型，不同机型优惠各异，不可同时使用，礼品数量有限送完为止。**欢迎致电向销售代表查询。广告所列产品、价格、优惠，如有更改恕不另行通知。购买戴尔电脑，需额外支付全国统一的运费。**“在中国对无线局域网产品的销售视中国相关标准和行业执行该标准的情况而定。”）



专题企划

106 乱世中的传道者——谈谈中国电脑游戏的民间汉化组织

112 关于傻龙工作室的一次理性思考

我们所提到的汉化，其实是一个不准确的称谓，我们应该称之为“本地化”，是指利用修改、翻译等手段，通过将一款软件中出现的文字、图形、声音等表现形式进行转化和整理，使之适于目标地区人群使用的处理流程。我们中国人群现在所面对的，一般就是所谓的“中文化”，即俗称的“汉化”。

晶合通讯

116 游戏新闻眼

119 批评

120 谈锋

前线地带

121 《仙剑奇侠传三外传——问情篇》痴男怨女心中意

123 炎龙骑士团Online——诸神的契印

124 杀手代号47——生死契约

126 代号——装甲

@游戏试炼场



128 《魔兽世界》Beta版独家测试报告

2004年3月19日这一天，暴雪开始了令玩家们苦等了4年之久的《魔兽世界》封闭式Beta测试，目前这次测试只对美国、加拿大和韩国地区发放了几千个账号，并且只开放了两组服务器（美国服务器和韩国服务器）。因为笔者一直以来都在经营WoW的专题网站，所以暴雪给我的网站赠送了4个账号，我也有幸成为第一批参加Beta测试的玩家中的一员，为广大玩家带来独家内测体验。

锋利的盾

131 我们的游戏黄金周——“五·一”玩什么？

我们都不想荒废这个假期，如果能找到一款最适合自己的游戏来度过它，那毫无疑问是最圆满的，但即使些老鸟，也很有可能在琳琅满目的选择面前不知所措，更何况一些总是容易被媒体言论所左右的玩家呢

135 英雄故事的简单延续——《汤姆·克兰西的细胞分裂——明日潘多拉》评论

攻城略地

137 反恐精英——零点行动

145 太阁立志传Ⅴ（下）

157 孤岛惊魂



大家好，这篇名为“零点行动”的比尔·斯科特上尉的战场记录，可以让大家看到特种部队队员如何在战场上经历了血与火的考验。这里记录着那战火纷飞的岁月，无不使人感受到反恐部队战士在间不容发之时，与死神镰刀擦肩而过的惊心动魄。

在线争锋

@混沌冒险

163 网闻急报

164 大陆网络游戏开发小组系列之二——访金山烈火工作室

166 从《使命》的停止运营说开去

168 M2新手配点指南

170 《千年》绝世神功属性详解

172 小技巧大集合

@极限竞技

175 触摸天空的心——ICAS电子飞行大赛纪实

179 浅述TFT3C地图AI的简单实现

《合金装备2》Metal Gear Ray战胜法／《轩辕剑外传——苍之涛》强力战术心得／NBA Live 2004接力灌篮心得／《星球大战之杰迪学院》连续技心得／FIFA 2004快速进球心得／CS个性化

游园惊梦

182 无间盗

有字天书

184 乾坤一技

186 补丁铺

188 秘技屋

手把手系列教程之二：用金山游侠修改《轩辕剑外传——苍之涛》／《轩辕剑外传——苍之涛》简繁体中文版各升级版本通用补丁／《太阁立志传Ⅴ》v1.30升级档完美安装版／《三国志英雄传》游侠官方简体中文汉化包／《三国志英雄传》（中文版）补丁／《反恐精英——零点行动》游侠官方简体中文汉化包／《细胞分裂——明日潘多拉》完美修正补丁

TOPTEN

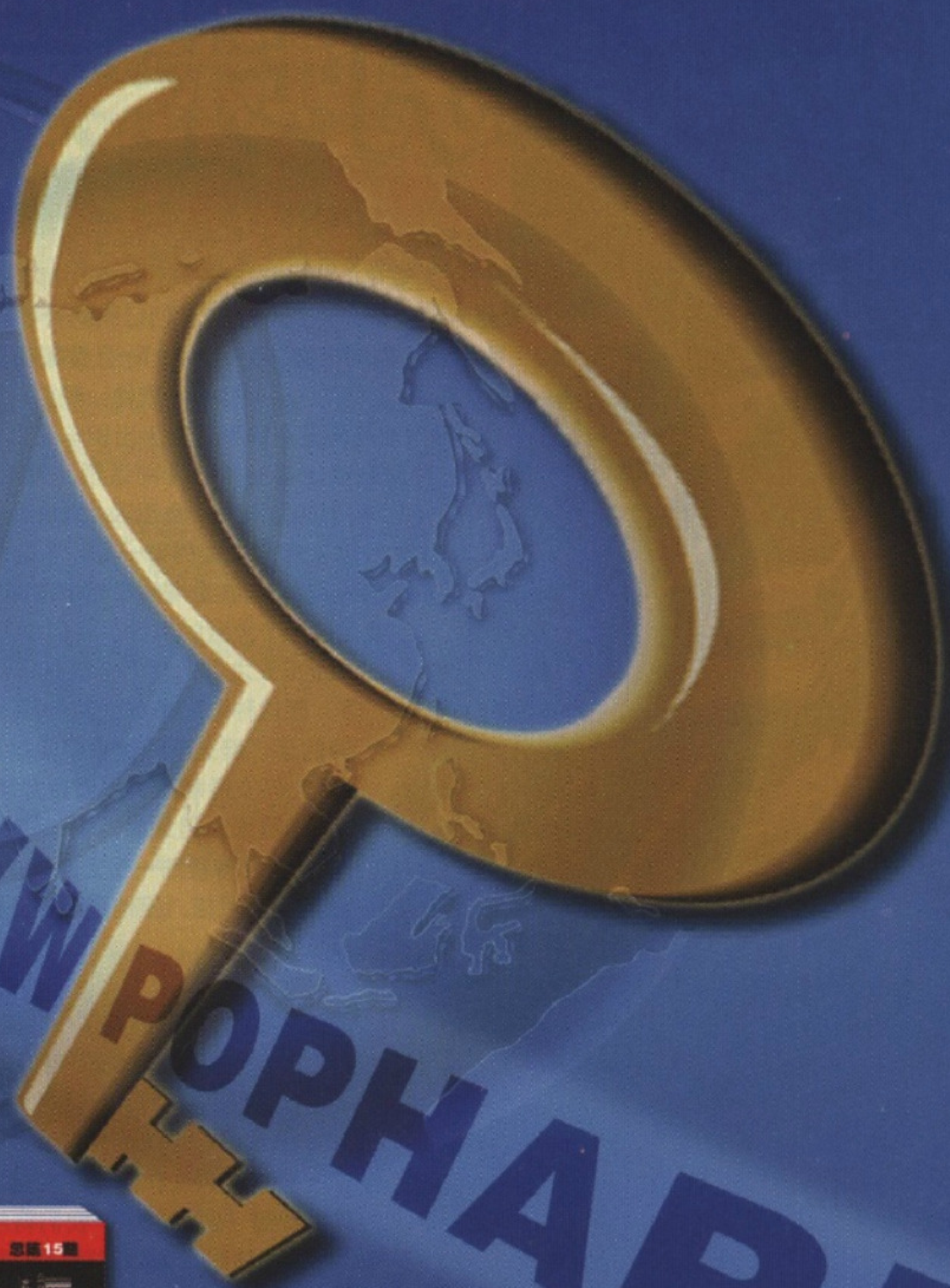
189 晶合聊天室

191 月报——生铁的TOP TEN

192 龙虎榜——我正在玩的游戏

《复活——秦殇前传》超级物品复制大法／《彩虹六号——雅娜之剑》秘技／《铁路大亨3》补充秘技／《轩辕剑外传——苍之涛》之Bug独门秘技／《百战天虫3D》官方秘技／《角斗士——复仇之剑》官方秘技／孤岛惊魂

电脑购买和应用的实用指南



电脑购买和应用的实用指南

大众硬件

2004 03

WWW.POPHARD.COM.CN 月刊

读本期杂志

诚信 3·15 的永远内涵

塑造硬件之魂

这个杀手不太冷

Prescott初探

新视点

整合 芯片组市场再掀波澜

月刊

7.8元/期

彩色160页

邮发代号：2-952

编辑部报告

明珠之域

我去过很多次上海，不过大多都在2000年之后，所以上海在我的眼中基本上是一个样子，没有什么大变化，我2002年到时代广场时那里似乎就在修路，这次去到附近，似乎路还没修好的样子。当然，这和我们每天的行程也有很大关系，实际上我们根本没有时间去游览上海的市容，5天里我们一行穿梭在浦江两岸，从19世纪的欧式建筑到21世纪的现代化大楼，前后拜会了软件、硬件、游戏厂商40多家，可以说从早上一睁眼一直到凌晨两三点钟不是乘坐出租车在上海市区内四处游荡，就是与各家公司的各界朋友谈论着业内的种种话题。就这样，我们几个人在上海度过了一周的时间，直到最后离开。也正因为此，我开始敬佩上海的出租车司机师傅们，必须说，他们每个人都拥有一身开车的好本领。他们依靠着桑塔纳良好的加速性能和制动性能在上海的车流中来回穿梭，每每让我们于无声处听到了惊雷。我做过一个大致的估计，我们每天要经受大约3次急刹车——也就是说，在上海的5天之内，我们至少有15次身体被抛离座椅依着惯性冲到前面的经历，而这种急刹车在北京一周恐怕也难遇到一次。如果这还不算让人诧异的话，那么下面这个事实就足以让人惊讶了，我们在上海竟然没有遭遇任何交通事故，尽管最危险的时候我们的车头距离对方车头仅有不到20厘米，但最终两辆车还是没有碰上。不仅如此，我们在上海的时候甚至没有看到一起交通事故——尽管几乎每个上海司机师傅都有着刚猛的驾驶风格，但他们似乎还额外拥有着在危险来临前一瞬间做出正确反应的本能。

这次上海之行虽然感到了一些疲惫，不过仔细想来，我们还的确有一些颇值得纪念的事情，比如说我们见到了很多老朋友，还结识了不少新朋友——这话听起来就好像一段歌词，但颇是贴切，我们和他们一起在上海度过了很多难以忘怀的愉快夜晚。特别是这次上海之行在不经意间使我们产生了一些新的想法和创意，在接下来的几期杂志中，大家将会在网络游戏栏目中看到一些新内容，我们将从不同角度来展示网络游戏的方方面面，不敢说绝对精彩，但绝对值得大家期待。（具体是什么，请允许我卖个关子，不过可以透露的是我们已经给大家准备好了诱人的奖品，市面难见哟。）

07期杂志的TOP TEN排行榜引起了大家的强烈反响，可以说是众说纷纭（详见本期读编往来栏目），也是在上海的日子里，我们想到了一个新的解决方案，到时候靠个人拉个一两千票就能左右排行榜的日子将会一去不复返了。不信么？到我们的投票网站（TOPTEN.POPSOFT.COM.CN）看看吧。

虽然海派的饭菜和湿冷的夜晚对于我这样的北方人并不太适应，但是上海各合作厂商的热情和细致的服务精神却留给我深深的记忆，希望我们再相见。

King@popsoft.com.cn
完成于上海

上海托普信息技术学院 加拿大高科技互动艺术学院 联合招生



上海托普信息技术学院是国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校，2003 年学院被教育部批准为首批国家级示范性软件学院，学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设必需的 IT 职业技术人才。学院基础教学区占地 400 余亩，专业和实习教学区占地 300 余亩，学院下设 5 个系，18 个专业，现有在校生 6000 人。学院是 MAYA 及 3ds max 授权培训认证机构。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区著名的动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为全球知名的动画公司 MainFrame Entertainment 制作过三维动画片《变形金刚》、为 Rain Maker 公司制作过《骇客帝国》游戏版及《骇客帝国III》电影的特效。

游戏动画师、游戏程序师 中国加拿大倾力打造

为了系统培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合加拿大高科技互动艺术学院将于 2004 年 6 月开设第四期高级游戏设计师专业培训课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由学院具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队（原智冠艺术总监；《跳舞毯》游戏制作人；全球第二大游戏开发公司育碧资深游戏制作人等联袂担纲）与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，制作过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及《玩具总动员》导演，两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等大师将莅临指导。

专业及课程：

游戏动画专业（全日制　一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP/FLASH 动画 /MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎

游戏程序设计专业（全日制　一年）：计算机程序设计导论 / 数据结构与算法基础 / 面向对象系统分析与设计 / 软件工程概论 / 数据库原理 / 计算机图形学 / C++/Windows SDK 程序设计 /Windows MFC 程序设计 /Windows 多媒体编程 /Winsock 网络编程原理与应用 /DirectX 编程技术 /OpenGL 编程概论 /Maya & 3ds max 插件编程 / 游戏引擎

相关证书：

完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可在学院参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、EA（美资）、昱泉（中国台资）、育碧（法资）、大宇（中国台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯等国内外知名游戏、动画制作企业就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

TOP CIA

本世纪极具前途的产业！期待您的加入！

详情请登录 http://www.etop.com.cn

咨询热线：021-68025599/68020829
学院地址：上海市南汇区勤奋路一号
E-mail：zhangxiaofang@topgroup.com

提示：由轻骑兵与《电脑爱好者》杂志联手组织的团购活动正式开始，详情请查询www.cfans.com.cn或拨打免费电话：800-810-0141。

Update 04'

打造新一轮的听觉革命







C3300 for PC Music

- 造型简单，纯粹，前置音量调节；
- 3英寸全频带扬声器，中高音细腻纯厚；
- 5.25英寸大口径低音扬声器，确保低音强劲有力；
- 有黑色、白色两种颜色可供选择。

C3500E for PC Gaming

- 木质低音箱体，时尚卫星箱，前置音量调节；
- 有银白、宝蓝、黑色、木纹白四种颜色可供选择。

C3700 for PC Music

- 造型简洁时尚，庄重大方；
- 3英寸全频带扬声器，中高音细腻纯厚；
- 5.25英寸大口径低音扬声器确保低音汹涌澎湃；
- 有黑色、深灰、粉色、蓝色四种颜色可供选择。



Hussar® 轻骑兵® 专业个人音响制造商





A004043

各地经销商：（以下按省会字母顺序排序，不分先后）

北京：010-82664390
010-62546160
010-82668019
010-82652190
上海：021-54246474
021-62286350
天津：022-27462532
成都：028-85451892
成都：028-86313679
重庆：023-68791998
023-68636840
023-68793415
长沙：0731-4142490
0731-4151465
长春：0431-5640485
0431-2734812
长春：0431-5628983
延吉：0433-2918625
沈阳：024-23967161
大连：0411-3627631
锦州：0416-2142659
鞍山：0412-2226419
福建：0591-3358279
厦门：0592-2233448
泉州：0595-2988476
贵阳：0851-5818970
广州：020-38788003
深圳：0755-83681005
湛江：0759-2360713
珠海：0756-2173069
海口：0898-96955881
哈尔滨：0451-86230721
合肥：0551-3662944
杭州：0571-88217220
金华：0579-3210866
温州：0577-88868071
宁波：0574-87267637
呼市：0471-2297640
包头：0472-3622136
赤峰：0476-8248751
济南：0531-6412294
青岛：0532-3826090
烟台：0535-6656105
淄博：0533-2775708
昆明：0871-5165587
兰州：0931-8274031
南宁：0771-2814761
柳州：0772-2836338
南昌：0791-6267256
0791-6288676
0791-6262557
南京：025-57713317
无锡：0510-2755076
常州：0519-6644857
南通：0513-5104991
淮安：0517-3915656
徐州：0516-3824186
石家庄：0311-7037355
沧州：0317-2011825
秦皇岛：0335-3042700
保定：0312-2031809
太原：0351-8710483
武汉：027-87160038
027-87858890
乌市：0991-283159
西安：029-8559815
029-8554360
029-8224231
宝鸡：0917-286606
郑州：0371-355125

制造商：北京市中北高科机电公司　地址：中国・北京市中关村南大街七号三层　邮编：100081　免费咨询电话：800-810-0141　http://www.hussar.n



智能终端上海比武 意在电信500万台大单

■本刊记者 冰河

近日记者获悉，作为国内最大固定电话业务运营商的中国电信委托其上海研发中心，对步步高、汉王科技、侨丰、深圳泰丰、上海贝尔等20家电话终端合作伙伴的27款信息电话终端，按照技术测试方案进行了产品技术初测、产品开发辅导、产品改进和产品技术的复测工作。而这次检测的目的就是一个：检查一下各智能终端合作伙伴的产品技术状况，为即将启动的省、市公司采购提供参考意见。各厂商都积极参与测试，在拿出的27款产品中，有许多都还没有上市。据电信方面有关人士透露，“各厂商如此积极地参加本次评测，最关键原因是市场利好消息驱动。因为日前有消息说，随着今年3月份手机与固定电话间短消息业务的开通，中国电信将加大对信息终端的采购力度，有一个说法是500万台。如果按照每台500元的价格算，就等于是25亿元。”

手机和固定电话用户之间短信互通，将极大刺激固定电话短信息业务的开展，因为从用户基础和潜在市场来看，固话短信和移动短信不相上下。如果固话短信业务能进行准确的市场定位，寻找到合适的推广策略，扬长补短，发挥优势，那么其中所包含的商机是难以估量的。而固话短消息业务的兴起，最终将带动信息电话终端的畅销。对于各终端制造商来说，他们也不会忽视这么一个巨大的市场机遇；相应地，似乎都在暗地里准备着“最关键时刻的爆发”。汉王科技公关部的负责人介绍说，智能信息电话终端一直是汉王的主打业务之一，国内第一部智能电话就出自汉王科技，目前汉王已形成了由6款产品组成的高、中、低端兼备的智能电话产品线。该负责人说，参加上海评测的企业中，汉王还是唯一一家将手写输入技术应用到智能电话终端的厂商，很好地解决了传统电话终端存在的信息输入麻烦的问题。



而此前本刊已报道过汉王科技投资1.2亿元，在北京燕郊经济技术开发区建设“汉王工业园”的消息，而建成后的“汉王工业园”最主要任务之一就是生产智能电话终端。而上海、深圳方面的厂商在电话中，也强调了对自己产品和技术的信心。

在记者采访过程中，电信研发中心传出了测试消息：本次测试项目达100余项，其中基本功能项目15个，短信功能项目26个，性能项目5个，短信部分项目34个，画图部分项目13个，电子商务部分项目8个，还有来电显示、物理信号、来电制式等测试项目。最终汉王科技选送的e风智能信息电话获得了第一名。

半月聚焦

金山联手IBM、Intel推跨平台WPS

近日，金山宣布与IBM、Intel两巨头联手开发的跨平台WPS办公解决方案（内部代号“飓风”KingStorm）即将投入市场。该方案能在Windows、Linux和Mac OS等多个操作系统上运行。它的推出，意味着Linux阵营多了一个重要部分，解决了Linux平台没有成熟商业办公解决方案的问题。随着Linux阵营的逐渐强大和在手机、汽车、消费电子产品、电信设备及网络设备等越来越多领域的应用，未来Windows和Linux之间的竞争将会愈演愈烈。

国际动态

CeBIT 2004：浩鑫展台风光无限

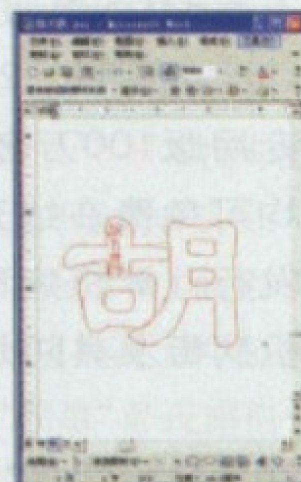
近日，在德国汉诺威CeBIT 2004计算机展上，浩鑫展示了其最新产品。其中的ST61G4支持Intel 800MHz FSB处理器，采用ATI RADEON 9100 IGP芯片，提供250W电源供应器；使用银色铝合金搭配纳米镜面面板。浩鑫在展示产品的同时，还把世界排名第一的CS战队“SK”请来进行现场“献艺”，为展出效果增添光彩。

纽约男子因发送垃圾邮件被判刑

近日，纽约州总检察长办公室宣布，一名为Haward Carmack的男子，被Buffalo陪审团以14项身份盗窃与伪造的罪名定罪，他将面临3年半至7年的监禁。这名纽约州男子以“垃圾电邮野牛”而著称，曾使用盗窃的身份信息与伪造地址发送了8.25亿封垃圾邮件。据州总检察长办公室官员介绍，他的这一行为触犯了“新的州身份盗窃法”。

技术与服务

Office发现新漏洞



近日，微软公司发现在Microsoft Word中通过一系列的操作，能在“胡、卞、翟、溿、卯、卞、曰”等32个简体中文汉字中看到“胡万进印”的字样。据悉，微软已通过发布Office XP的补丁SP3(Server Pack3)解决了这一问题。

ISO批准MPEG REL数字版权管理标准

ISO MPEG REL是一种基于XML的版权表达语

"后迅驰时代"的昨天、今天、明天

■本刊记者 冰河



2004年初，中国的各大媒体开始连篇累牍地出现几个关键字："Wi-Fi联盟"、"WLAN"、"WAPI"、"迅驰"……所有的报道围绕着一个事件进行，就是发生在中国政府和美国英特尔公司之间，针对英特尔公司"迅驰"技术中采用的802.11b无线传输标准而产生的标准纠纷。本刊在事发初期也进行过关注报道。随着2004年6月1日中国政府制订的标准实施最后期限的临近，迅驰技术在中国何去何从，成为纠纷各方最为关注的问题。但对于普通消费者而言，他们最关心的莫过于6月之后，他们所购买的笔记本电脑还能不能无线上网；如果笔记本电脑需要进行升级，升级是否需要收费，升级成本由厂家还是消费者承担？6月份之后，还能买到可以使用无线局域网功能的笔记本电脑么？据记者在中关村大街上随机拦访的调查结果显示，普通消费者对于事件的细节缺乏足够的了解，中美双方到底为何争执不下，争执的原因到底是什么，"是不是现在的迅驰芯片特别容易被黑客攻击啊？"调查中一个消费者向记者提出了这样的问题。事实上，迅驰技术的安全问题的确是引起纠纷的主要原因，但僵持不下的原因却远不仅是为了安全这么简单。

让我们把历史的时针回拨到2003年，看看事情到底是如何发生的……

2003年5月12日，由中国宽带无线IP标准工作组负责起草的无线局域网两项国家标准，由信息产业部报送国家标准化管理委员会正式颁布。无论消费者还是厂商，绝大多数人都没有意识到，两项标准背后隐藏着怎样的一场风暴。

2003年7月9日，无线局域网国家标准宣传贯彻会在北京召开，相关领导对两项国家标准的贯彻作了进一步解释。

2003年11月26日，国家标准化管理委员会发布"关于无线局域网强制性国家标准实施的公告"。

到此时为止，距离中国无限局域网标准的颁布已经过去了半年时间，标有"迅驰"字样的笔记本电脑依旧在市场上热销。标准中关于"安全"的警示性语句，谁也没放在心上，一切还都显得很平静。

2003年12月1日，国家认证认可监督管理委员会发布2003年第113号公告，自2004年6月1日起，对无线局域网产品实施强制性认证。不符合此

言，用于指定授权发布和使用任何数字内容的条款和条件。这种丰富的语言将不仅用于娱乐业，企业和个人还可根据隐私和保密要求用其授权发布和持久保护重要数据和内容。

江民科技打造电脑反毒安全月

江民科技宣布4月15日~5月15日期间，让利5000万针对新老用户推出多项优惠举措，全力打造电脑反毒安全月。据悉，江民此次活动的具体举措包括：1.活动期间，与KV2004标准版捆绑赠送15万张KV杀毒服务金卡，赠送1年免费升级服务期限；2.推出39元KV2004老用户专用版100万套；3.所有KV2004用户，均可免费在线升级到下一版本；4.出版发行计算机病毒与防杀专著，普及计算机病毒及其防杀知识。

MSDN中文网站正式开通

3月31日，MSDN中文网站（http://www.microsoft.com/china/msdn）正式开通。MSDN是Microsoft Developer Network的简称，为使用微软技术和产品进行软件开发的开发者提供了一系列服务。MSDN中文网站主要内容包括MSDN英文网站技术资源的中文翻译和针对本地开发者的支持。其功能服务主要分为四大部分：技术资源库、正版用户VIP专席服务、最新市场动态和在线资源库。微软称MSDN中文网站是对中国开发人员的一项投资，重新优化与简化了原英文网站技术文章分类，提高了搜索技术资料的效率。

中恒集团欲做"中国数码专家"

前不久，在中恒兴业科技集团10周年庆典活动上，中恒集团董事长秦亚良宣布了"两条腿走路"（即分销业务和自有品牌建设）与DEC自有品牌"做中国数码专家"的核心战略，北京市相关领导、佳能、美能达等数码厂商代表、全国50余家媒体和部分经销商代表计300余人参加了此次活动。据介绍，中恒计划在2004年与卡西欧合作，在国内共同设立数码技术研究所。

首家创新数码娱乐展销中心开业

3月27日，创新科技（Creative）在国内的首家数码娱乐展销中心正式开业，现场举行了新闻发布会。该中心位于北京市海淀区万泉庄路15号，包括多媒体展示厅及体验区、"诺曼开口说"互动英语培训屋、数码钢琴培训、电脑小知音魔琴培训和"休憩大厅"等部分。创新总裁沈望傅先生专程从新加坡赶来参加本次开业活动。



贝尔金启动"核心形象店计划"

近日，美国贝尔金公司（Belkin Corporation）在中国启动了"贝尔金核心形象店计划"，将于2004年在全国建立50家核心形象店。除设在美国加州洛杉矶的总部外，贝尔金在北美、南美、欧洲和亚太多个城市设有分支机构，以英、法、德、西班牙语和中文提供全球性的顾客服务和技术支持。该公司主要生产电脑周边产品，包括宽带网络、KVM产品、周边共享产品、能源保护和接线，并且研发为USB及IEEE 1394设备、蓝牙、移动电话、PDA、iPod(tm)和其它移动运算而设计的连接方案。

强制性认证的无线局域网产品，届时将禁止在中国市场上销售。一纸落下，顿起轩然大波。

从标准颁布到公告强制实施，中国政府给了国内外厂商整整一年的时间。这中间以2003年12月1日的公告为分水岭，国内外各方对于标准的反映在当日前后的反差，本身就表现出许多无法言喻的问题。

表面上看，问题的焦点在于英特尔的"迅驰"芯片技术。但从更深入的角度说，中美双方争执的不仅仅是无限局域网的安全问题，而是未来移动通信时代的主导控制权。要想知道这是为什么，我们需要先了解一下迅驰技术的细节。所谓迅驰技术芯片主要由奔腾M处理器、英特尔855芯片组和Intel 802.11a/b Wi-Fi无线网卡3部分组成。英特尔声称"对每一种组件（CPU、芯片组、无线部件）都进行了针对性优化、测试和验证，提供了满足无线连接能力、电池使用时间、轻薄便携的外形和性能等标准的优化解决方案，以提供最高水平的无线移动计算体验。也就是说迅驰产品可提供突破性的移动计算性能、更低的能耗、更轻薄的外形设计和更成熟的无线网络功能。"问题就在于其中无线网卡采用的无线局域网国际标准802.11b被证明存在严重的安全缺陷，中国政府由此提出了自己的技术标准。

12月9日，前美国无线网络国际标准制订者鲍尔·尼克里奇（Paul Nikolich）给中国标准化管理局局长李忠海和信息产业部部长王旭东发来信件："新标准的强制执行会对无线网络产品市场造成很大的冲击，将全球市场一分为二。"言语中隐约露出宁可放弃中国市场，也不肯依照中国标准定制产品的意思。相比之下，属于Wi-Fi联盟阵营的、全球最大的无线网络芯片供应商Broadcom首席执行官阿兰·罗斯的发言则将这种意思表达得更明白："我们不会玩他们（中国）的游戏。即使到了只有使用他们的加密技术才能进入中国市场的地步，我们现在也不打算承诺照办。"而随后美国国务卿鲍威尔、商务部长埃文斯、贸易代表佐立克联合致函中国政府，请求取消WAPI标准相关强制性规定，因为"这将损害中美两国人民共同的利益"。3月17日，美国政府进一步向中国施压，称WAPI规定是中国政府有意偏袒国内厂商，不利于英特尔等美国厂商在中国市场的公平竞争，美国政府将根据WTO准则对中国政府提起诉讼。与此同时，当事另一方的中心人物，此前一直未表明立场的英特尔则表示："WAPI标准的实施将给英特尔公司带来很大的影响，特别是对我们的迅驰系列产品。到目前为止，英特尔公司还没有公开表态是支持还是反对中国政府颁布的WAPI标准。英特尔需要对这一标准进行仔细评估，就所担忧的问题同中国政府协商"。而当事的另一方，标准的制订者，中国政府有关机构则态度非常坚决，"一切按照公告办事，时间一到，我们就清理市场。"当事双方步入了僵局。

（详细情况请参见本期36页专栏评述）

产品与市场

双敏发售新款UK400AN Pro主板



近日，双敏电子发售一款全新的KT400A主板——双敏UK400AN Pro，这为喜爱AMD平台的朋友又提供了一个好的选择。双敏UK400AN Pro基于（KT400A+VT8237）南北桥组合，可支持AMD Athlon XP/Duron 266/333MHz FSB处理器；具备3组DDR内存插槽，最大可支持3GB的DDR400/333/266内存；板载VIA VT6103 PHY网卡芯片，提供10M/100M宽带网络支持；支持6声道音效；集成两组S-ATA接口，提供对Serial ATA RAID 0、1的支持。

ELSA推出影雷者FX 733显卡

近日，艾尔莎推出一款全新产品——影雷者FX 733显卡。此卡采用目前NVIDIA最新推出的GeForceFX 5500图形处理器，采用128MB 128-bit DDR显存，核心频率270MHz，显存频率400MHz，完整支持Microsoft DirectX 9.0。该卡内建电视编码器、TMDS、双RAMDACs与硬件MPEG-2解码器。



星宇泉科技推出健康机箱



近日，星宇泉公司研发中心推出了融合光催化技术和材料、机电、化工、自动感应等领域先进成果的健康电脑机箱。该产品采用PIP自然触媒，突破了传统的光触媒必须在紫外线照射下才能反应的弊端，具有在各种条件下反应的能力，并通过了中国室内环境监测中心（洁室环监测字2003第1107026号）的严格监测，具有除菌消毒、除尘净化、除臭清新等多种净化功能。箱体共有4个光驱位，7个硬盘架位，为用户将来升级扩充留下了足够空间。**市场参考价：888元**

因为无屑，所以快乐



李小姐的去屑心语：

"我常常幻想能够象别的女孩子那样，长发伴着清风丝丝舞动……然而怎么也BYE-BYE不了的头屑使这一切都只能是奢望。



为了这恼人的头屑，我可以说伤透了脑筋。也尝试过很多去头屑的洗发露，但不知为什么，效果一直不太明显。听朋友说去屑洗发露的去屑效果不好说，有损发质倒是真的。我可不想为小小头屑再付出牺牲发质的代价。

一直以来我只是通过勤洗头来减轻头屑，当然了，这并不能解决问题。

一个偶然的机会，我试用了头皮健康研究中心推荐的含最新技术的海飞丝第三代去屑洗发露。

以往虽然每天早晨洗头发，但往往下午就会发现发根已经有了油腻的感觉，随时可能出现的点点繁星更让我时时处于紧张状态。然而试用了海飞丝第三代去屑洗发露后，我清楚地感觉到头皮的状态好转了，不油不腻却也不发干，头屑也在逐渐地减少。使用完六次之后，我简直有了一种脱胎换骨的感觉。现在，即使是经过漫长的一天，头发也依旧可以保持清爽，头屑也消失了，头发不但没有发干发柴，反而更加柔柔亮亮了。海飞丝让我的头发真正实现了无油、无屑、无痒。

看着自己的秀发也可以像广告片里的模特一样清爽自然，无屑可击，我也有一种——想飞的冲动，那一刻，真好！"



中国健康教育协会头皮研究中心证明：

第三代海飞丝去屑洗发露不仅有出众的去屑效果，而且根本不会伤害头发。

它独特的超小片晶状ZPT去屑因子在头皮上的覆盖率比过去提高了六倍，从而更有效地与头屑的"肇事"者-皮屑孢子菌短兵相接，去屑功效更为明显。针对头皮受损环境而特别设计的头部皮肤滋润配方，比普通的洗发露更加温和，在去屑同时持续滋养头皮及秀发，让头发更加柔滑。



朗科展示2004年新产品

3月31日，朗科召开了2004年新产品暨无线产品代言人新闻发布会。会上，朗科宣布了一个月前举行的“朗科寻找产品代言人活动”的最终结果，曾经获得2003年中国区环球小姐称号的吴薇小姐出任该公司的形象代言人。朗科公司副总裁兼营销总监蔡忠善到会并进行了主题演讲。朗科公司在会上发布了采用USB 2.0接口的闪存盘、硬盘MP3、智能相册、第三代音乐精灵MP3、支持802.11g协议（兼容802.11b协议）的无线网关交换机、第二代优信通USB无线上网卡以及支持802.11g协议的CDMA2000 1X无线网卡等一系列产品。

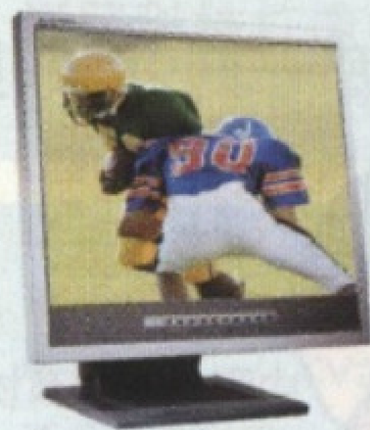


漫步者发布新款多媒体音箱



近日，漫步者推出新一代2.0多媒体音箱——漫步者R1600TD。该音箱采用小箱体大功率设计，独立6dB分频器。高音采用丝绢膜球顶，低音采用特别研发的3层复合纤维盆。除了常规的模拟信号输入外，还增加了前置光纤输入和后置同轴输入端口，并提供耳机放大器和独立的超重低音炮输出。

LG推出双制式液晶显示器



近日，LG推出一款全新的支持电视功能的液晶显示器L1510T。内置两个音箱和电视模块，支持PAL、NTSC两种制式，在世界任何地方都可直接接收电视信号。用户无需连接电脑主机，便能直接通过外置电视调谐器调节收看电视节目。更重要的是，它带有画中画（PIP）功能，用户不仅能同时欣赏两个频道的电视节目，更可一边看电视，一边使用电脑处理日常工作。

Interwoven推出数字资产管理解决方案

近日，Interwoven公司推出数字资产管理解决方案——MediaBin Asset Server 4.0。该方案是Interwoven解决方案的基础套件之一。基于Interwoven服务导向架构，可帮助用户对企业数字资料内容，包括图片、声音、影像、数据表、幻灯片等进行集中管理、控制和分发。

降价与促销

志美DVD刻录机降价销售

4月起，志美4X DVD-DUAL刻录机的市场价下调到666元，志美8X DVD-DUAL刻录机市场价也下调到888元，这两款DVD刻录机都是全面兼容DVD+R/RW和DVD-R/RW格式，采用BURN-PROOF防刻死技术，超低静音设计，而且还赠送《仙境传说》网络游戏光盘和开卡点数，质保一年。

一句话新闻

■TOM集团在香港公布2003年业绩报告，截至2003年12月31日，TOM集团实现总收入20.89亿港币，经营利润9200万港币，TOM集团首次实现赢利。

■“张国荣”忌日前后，用8848中文购物搜索引擎特意安排的专项搜索功能能够在1秒钟内找出internet上面最完全的张国荣专辑的名称、价格、供货商等资料。

■国家发改委支持微软公司在国内开展包括硬件出口和软件外包、投资和合作、教育和培训、政府安全计划等在内的一揽子合作计划，涉及金额超过62亿元人民币。

人物与言论

“‘淘宝’三年内不准赢利。”

——阿里巴巴CEO马云下令。

“10年后，考虑到硬件的实际成本，你可以将之视作免费——当然不是指绝对免费——届时服务器和网络将不再成为限制因素。”

——盖茨预言10年后硬件免费。

金山毒霸病毒预告

5月1日，脚本病毒“五一节”（VBS.MayDay）将会发作。该病毒以邮件形式传播，主题为“五一节快乐”，正文为“我们强烈抗议美国的霸道行径！对中国的领土完整的挑衅！让我们联起手来，用实际行动，打倒美国佬！（邮件附件为被黑美国站点地址列表）”。请千万不要打开附件，立即删除该邮件即可。

5月7日、11日，蠕虫病毒阿芙伦（Worm.Avron）将会发作。它是一个采用VC语言的Windows程序，UPX加壳压缩，大小为32 766字节。脱壳后大小约为76kb。该病毒利用邮件传播时也利用了IFRAME漏洞，使未升级IE的用户在预览邮件时即被感染。病毒感染系统时会修改注册表的启动项HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，使之在下次系统启动时仍能被激活。

5月8日，脚本病毒欢乐时光（VBS.Happytime）将会发作。该病毒采用VBScript语言编写，既可通过电子邮件在互联网中传播，也可通过文件本地感染。当用浏览器打开一个被感染的.html文件时，病毒会设置网页的时间中断事件，每10秒执行Help.vbs一次。该文件存放在C:\盘第一个子目录下。

5月12日，蠕虫病毒（Win32.Updatr）将会发作。该病毒能将自身发送至Outlook地址簿中的所有收件人，并在本地或映射网络驱动器上创建包含许多副本的VB脚本。其主题是由几个字符串随机组成的。这些字符串通常有4组，发送邮件的主题是分别从4组字符串中选择其中一个或一短词。

5月13日，蠕虫病毒求职信（Worm.wantjob）将会发作。该病毒具有罕见的双程序结构，分为蠕虫部分（网络传播）和病毒部分（感染文件，破坏文件），两部分在代码上是独立的。两者的结合方式非常有趣。作者先是写好蠕虫部分，然后将病毒部分的二进制码加进蠕虫部分的特定位置，得到最终的病毒/蠕虫程序。

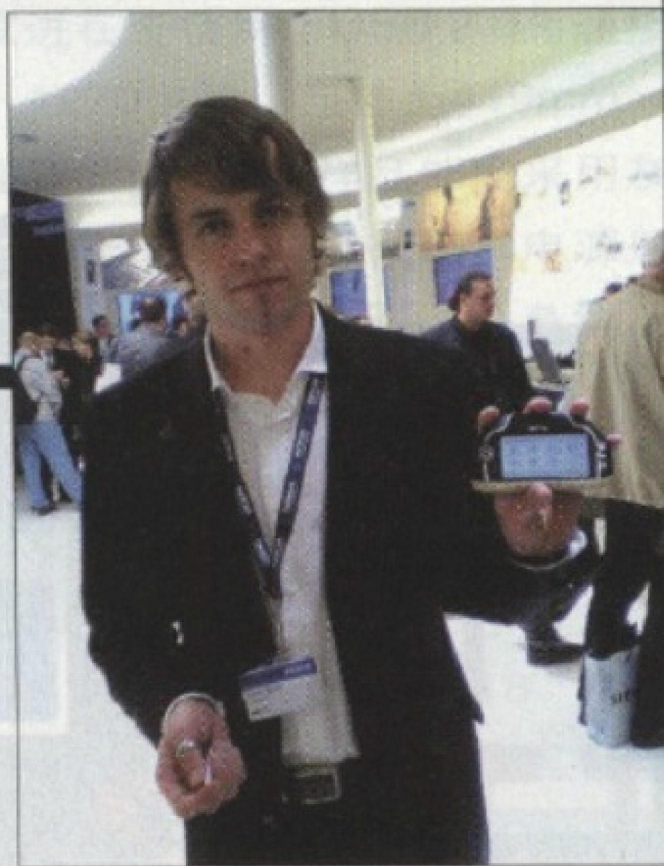
上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

信息及通信技术博览会 CeBIT 现场报道

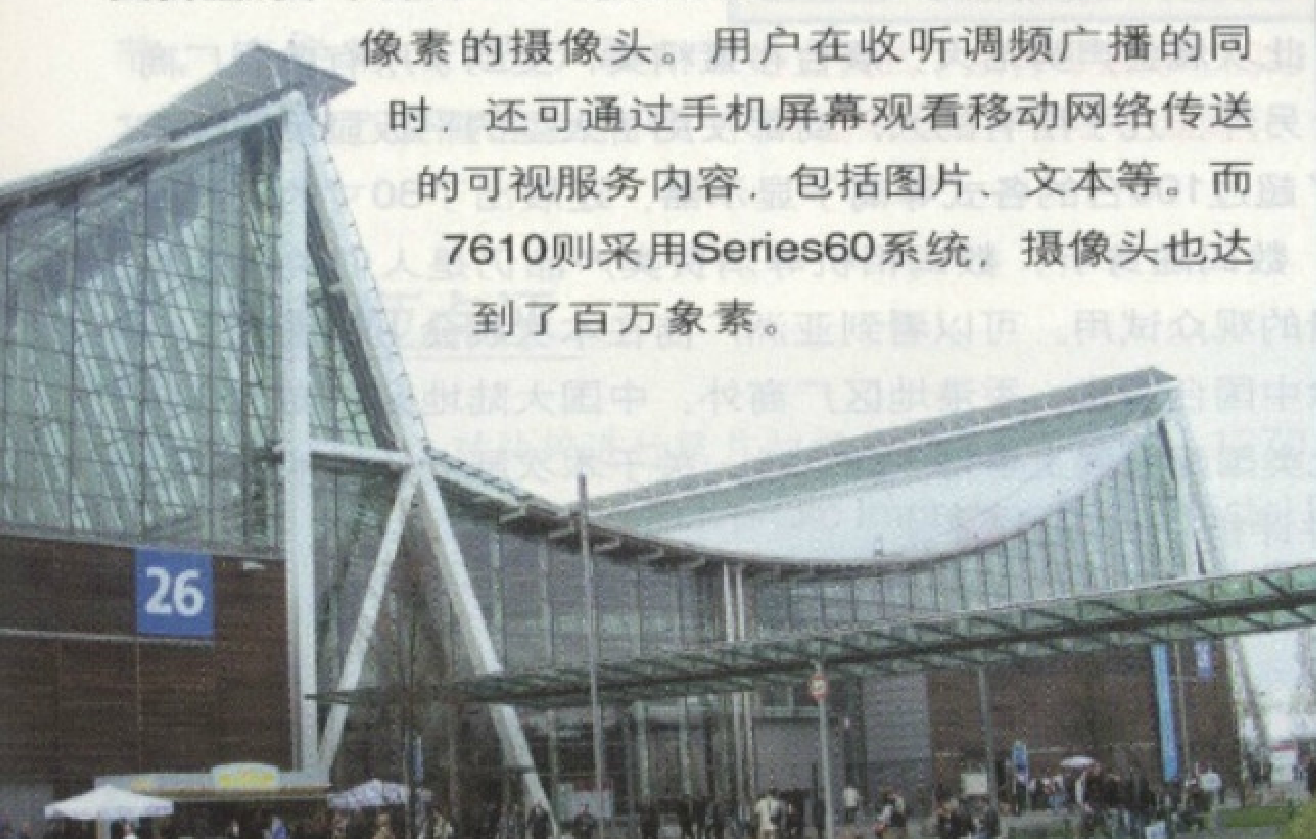
■北京 杨鹏（德国报道）

信息及通信技术博览会（CeBIT）2004于2004年3月18日到24日在德国汉诺威举行，共有60个国家和地区共6500家厂商参展。其中，来自中国大陆地区的展商有联想、海尔、夏新、方向科技、南方汇通、新振宇、爱国者等，共189家，展出面积达3721平方米，中国台湾省和香港特别行政区的展区面积较去年也有了大幅增长。本刊特约通讯员从德国发回了此次展会的消息。

通信技术


诺基亚7700

本次展会上，通信技术尤其是第三代通信技术（3G）是重点展出内容，许多厂商推出了3G手机。作为德国本地厂商，西门子发布了S65、C65、M65等几款新机及几款旧机器的限量版，如SX1的黑色版（麦克拉伦版），SL55的限量版等。其中S65采用分辨率为132x176，65k色TFT显示屏，支持最新的RS-MMC卡，带有32MB内存，具备红外、蓝牙和40和弦铃声，以及一个130万象素的摄像头。据说S65的主要竞争对手是索尼爱立信的S700。S700采用26万色TFT显示屏，支持视频拍摄和流媒体播放，具备蓝牙等通信功能，并同样具备130万摄像头。NOKIA也展出了几款新机，最受人关注的是7700和7610。诺基亚7700使用基于Symbian操作系统的Series90用户界面，支持蓝牙，具备64mb动态内存，mmc卡插槽以及30万像素的摄像头。用户在收听调频广播的同时，还可通过手机屏幕观看移动网络传送的可视服务内容，包括图片、文本等。而7610则采用Series60系统，摄像头也达到了百万象素。



除欧美厂商外，许多日本厂商也展出了自己的产品。松下展出了X700、X300、P341i等手机，其中X700采用了Symbian操作系统，支持蓝牙技术和miniSD卡，支持JAVA，并支持OFFICE应用。NEC推出了3G手机e616。该手机支持WCDMA的同时支持GSM 900/1800MHz网络，在WCDMA网络中，该手机的数据传输速率可达64kbps上行/364kbps下行。



松下X700


LG新款手机

三星和LG两家韩国公司也在此次展会上推出了多款新机。三星在推出了15种不同型号的高端手机，其中包括百万像素拍照手机和MP3手机。LG也推出百万象素旗舰手机T5100和其他多款手机。据称三星、LG和另一家韩国厂商Pantech预计2004年在欧洲市场销售2500万至3000万部手机，主要提供给沃达丰、T-Mobile和Orange等欧洲移动运营商。





↑折叠键盘
→IBM展台的宝马车



←NVIDIA动态捕捉会话系统

中国展区

前面提到，此次有为数不少的中国厂商参加了此次展会，其中大多数来自中国台湾省和香港地区，十九号厅几乎全是自中国台湾省和香港地区的厂商。中国大陆地区厂商也达到了近200家。如爱国者展出了几款新型MP3随身听，还有一款支持MPEG4以及照片浏览的播放器。威盛发布了号称世界上最小的主板，华硕也发布了新主板还有一些风扇一类的部件；明基也有平板显示器发布；另外还有一些有趣的东西，比如可以接小刀、优盘等设备的多功能笔等。



中国展区

游戏娱乐

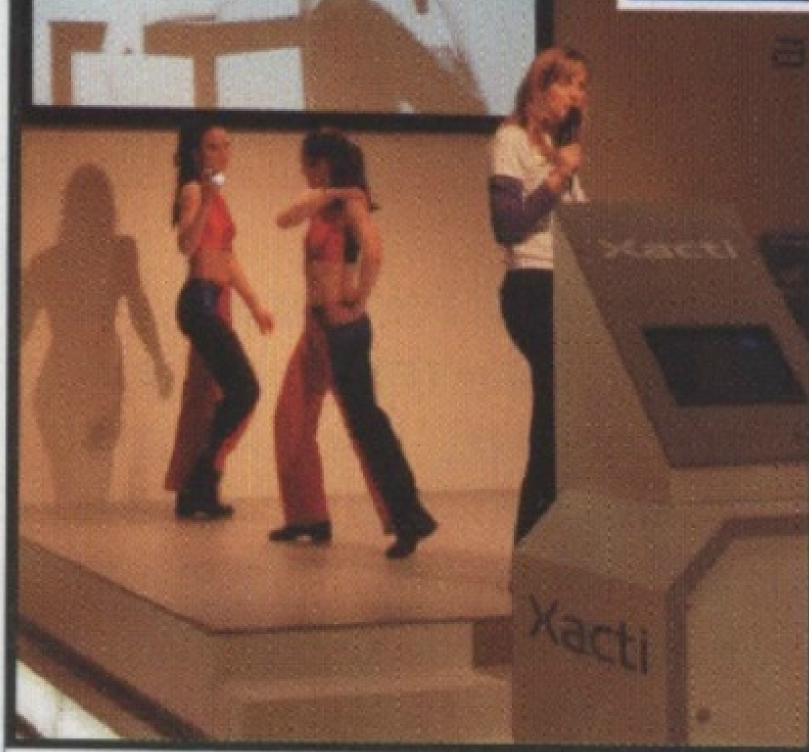


SONY游戏体验区



Intel展台的宝马车

此次展会中的游戏内容不多，而且大多是赛车和体育类游戏，其中SONY的展区在参展游戏厂商中占了很大一部分。索尼PS2的展区很特别，设置在一辆奔驰卡车里，里面有供游客试玩的PS2游戏机。任天堂和Konami等几个日本游戏厂商也参加了此次展会。在任天堂的展区内我们看到了熟悉的超级玛利和任天堂大力宣传的游戏主机GameCube。



Xacti展台的mm秀



现场精美的展台

总的来说，此次展会声势浩大，展台布置精美，受到了所有参展厂商的重视。另外，几乎所有的大厂商都使用了大型的平板显示器作演示，三星带来了超过100台的各式等离子显示器，还展出了80寸的业界最大PDP。手机，数码随身听，数码相机等消费类产品仍是人们关注的重点，吸引了大量的观众试用。可以看到亚洲厂商在本次展会上表现出了强大的实力，而除中国台湾省、香港地区厂商外，中国大陆地区厂商也开始崭露头角，在此类国际大展上争得一席之地。关于本次展会的技术细节请参见本期“硬件评析”栏目。



厂商： 爱普生中国
上市： 2004年3月底
售价： 799元
附件： 产品保养登记表、回函卡、快速安装指南、驱动及软件光盘、USB 2.0高速接口线、电源线及交流适配器
推荐： 预算较紧张，对平板扫描质量要求较高的家用数码输入用户
咨询电话： 800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

家庭数码输入港——爱普生1270扫描仪

爱普生最近发布了一款入门级家用平板扫描仪Perfection 1270（以下简称1270），带透扫器的版本称为1270 PHOTO。这样，目前爱普生带“7”编号的平板扫描仪就包括了Perfection 1270/1670/3170/4870，只差中端的2470即可形成一个完整系列。

在中低端平板扫描仪领域，硬件技术已发展到极致。1270的硬件指标与其前代产品1260完全相同，都是1200dpi×2400dpi光学分辨率、3.0D的动态范围和48位色彩深度，它最大的改进在于使用了USB 2.0高速接口和支持色彩翻新功能。1270很薄，尺寸为419mm×275mm×62.4mm，仅重2.5kg。送测样品外壳采用灰蓝色和乳白色相搭配，前方配有3个快捷按钮和电源显示，机身线条简洁明快，与现代家居风格相得益彰。

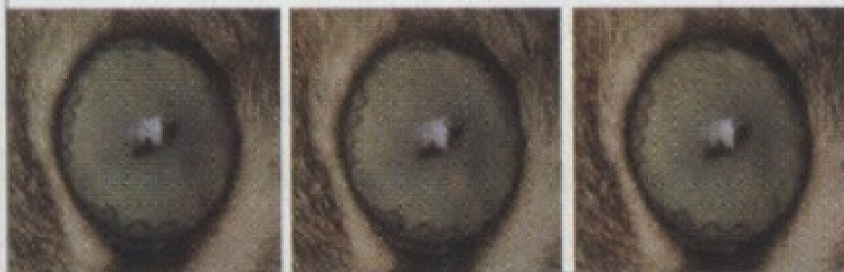
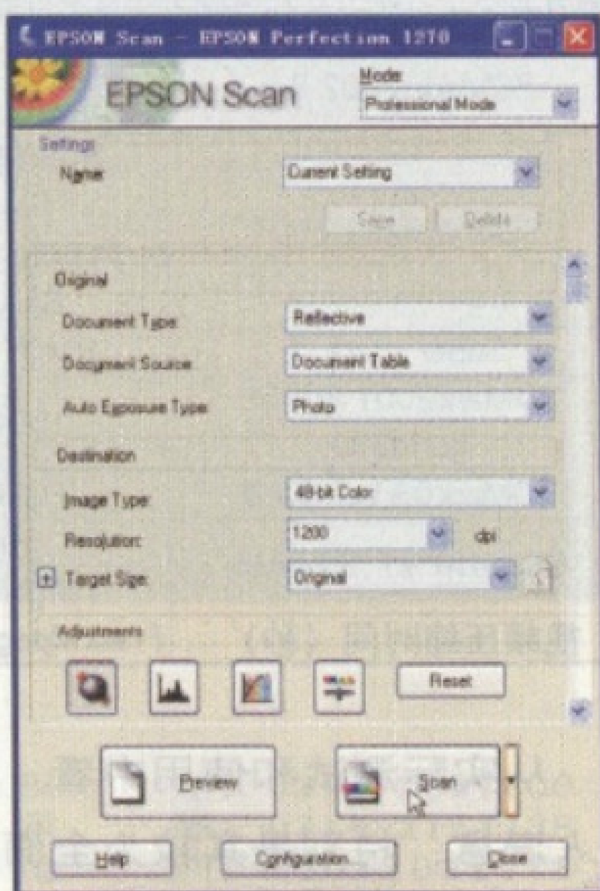


图1

前不久测试4870 PHOTO时我们说过，扫描反射稿太高的指标没有实际意义，1200dpi、2.8D动态范围的指标即绰绰有余。我们用1270和4870 PHOTO进行一个实际对比，先将一幅A4高光相片用1270分别按300dpi/1200dpi扫描，然后将它们和4870 PHOTO的扫描结果进行等大对比（图1）。很明显，4870 PHOTO在这种场合下没有明显优势，而高精度扫描也不会带来更多细节。在色彩表现方面，1270继承了爱普生扫描仪还原精确的优点，默认设置下即可令人满意，高级用户还可通过专业模式进行色彩通道校正、色调校正和图像控制。



专业模式下没有每张照片的缩略图预览是个小小的遗憾。





“色彩翻新”功能（下图为“翻新”过的），如果用户自己会处理图像，应该能得到更满意的效果。

家庭用户一般不会对扫描结果进行过多修饰，因此方便的设置和满意的输出是他们最在意的。使用“家用模式”进行扫描，只要选择缩略图预览，即可自动识别多张相片和纠正偏角。“色彩翻新”功能可在扫描因时间久远而发黄、褪色的相片时对数据进行分析和运算，使输出文件呈现出“崭新”的面貌。扫描速度方面，由于使用了USB 2.0高速接口，1270的速度比1260快得多，在数据量不大的情况下和4870 PHOTO也相差不多。

1270扫描速度测试表（单位：秒）

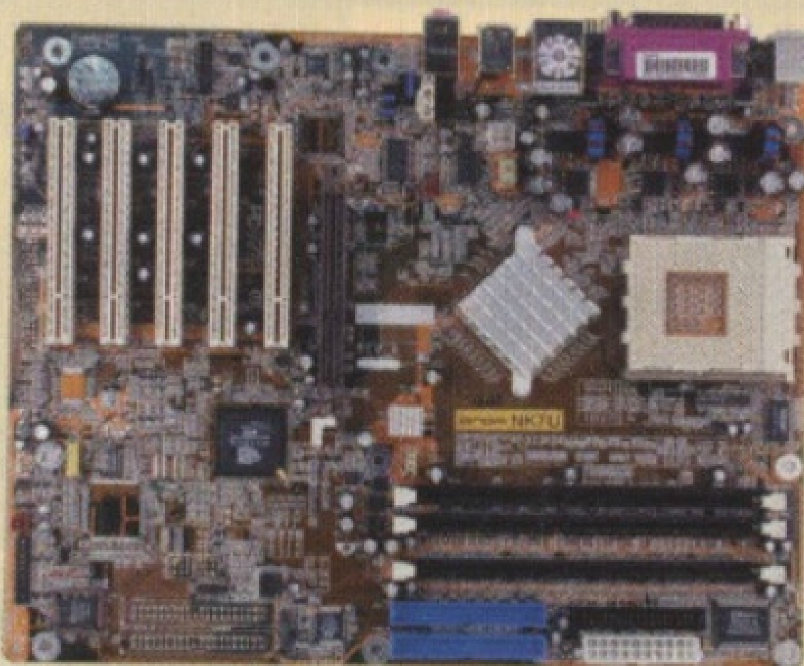
项目	A4幅面照			4英寸X6英寸照片		
扫描精度	300dpi	600dpi	1200dpi	300dpi	600dpi	1200dpi
SP 4870 Photo	18.7	40.0	175.8	9.6	15.1	65.3
SP 1270	20.7	155.4	821.6	13.7	37.8	104.4

注： 使用48位色深，TIFF格式。



工程师点评

对纯粹进行照片扫描的家庭用户来说，1270是非常经济实用的选择，效果也很令人满意。1270的附赠软件包括ArcSoft photo Impression 4、Presto! Bizcard 4.10、ABBYY FineReader 5.0 Sprint和EPSON Photo Print 1.60E，不过由于是送测样机，软件和驱动程序都是英文界面，希望正式零售产品的软件界面能完全汉化。



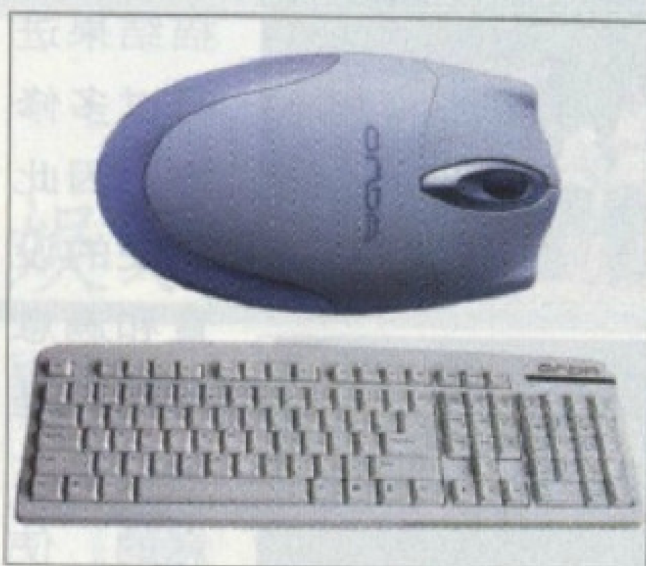
厂商： 昂达（On-data）
上市： 2004年3月底
售价： 599元（含赠品）
附件： 驱动光盘、中文说明书、IDE及软驱连接线、背面I/O接口挡板
推荐： 中低端AMD平台用户
咨询电话： 020-87636363

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

主板也有摩尔定律——昂达NK7U

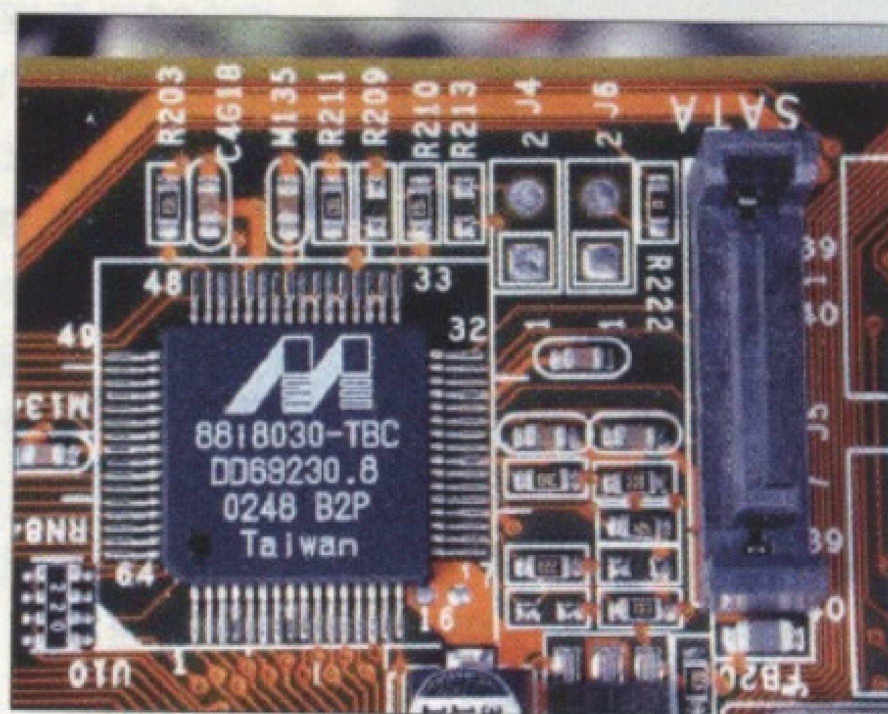
nForce2芯片组已是相当成熟的产品，虽然有来自VIA KT系列芯片组的挑战，但还是多数Athlon XP用户的选择。随着AMD新处理器的出现，Athlon XP逐渐走向中低端，作为其最佳拍档之一的nForce2芯片组当然也不能高高在上。一向善于进行价格竞争的昂达也将相关产品降价，采用nForce2芯片组的新NK7U主板（应该是更换了OEM工厂）报价599元，并赠送一款光电键盘鼠标套装，从实际购置成本看，应该算是最廉价的nForce2主板之一了。



如果把赠送的键鼠套装考虑进来，这款主板的实际价格仅有500元出头。

NK7U有两个版本，我们收到的样品是新的黄色PCB版（以前是绿色PCB）。虽然价位较低，NK7U提供的功能并没有“缩水”。这款主板为ATX板型，采用nForce2 Ultra 400+MCP芯片组，可稳定支持400MHz FSB的Athlon XP处理器及DDR400内存，板上提供了5个PCI插槽和1个AGP 8×插槽。它还安装有ICS1893 PHY网络芯片和ALC658 Codec音效芯片，可提供10/100M网络接口、6声道音频及SPDIF输出。与以前的绿色PCB版本不同，新版的NK7U通过板载Marvell 88i8030芯片，提供了1个SATA 1.0接口。

昂达NK7U的卖点之一是其较好的超频能力，在BIOS中可进行线性外频调节，最高外频可达300MHz，并提供了CPU、AGP、内存、芯片组的电压调节及AGP和内存的频率调节功能。



通过板载Marvell 88i8030芯片提供了1个SATA 1.0接口。

在性能测试中我们采用Athlon XP 3000+处理器（实际主频2100MHz，200MHz FSB）、Kingmax DDR400 256MB×2、ATI RADEON 9700 Pro显卡、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1，驱动程序为nForce公版驱动3.13版，ATI催化剂驱动4.3。

项目		成绩
ZD Business Winstone 2004	总分	23.6
PCMark 2002 Pro	CPU得分	6506
	内存得分	6025
SisoftSandra 2004	内存带宽Int Buffered aSSE（MB/s）	2892
	内存带宽Float Buffered aSSE Bandwidth（MB/s）	2677
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	48
3DMark2001 Pro SE build330	1024X768/32bit得分	15760
3DMark03 build340	1024X768/32bit得分	5009
QuakeIII v1.32 DM6	Fastest 640X480	362.9
	High Quality 1024X768	311.3
视频压缩时间（秒）	FlaskMpeg 0.7.8.39+DivX 5.05	118

从实际测试和使用中看，这款产品的稳定性和性能都令人满意，特别是其较为全面的功能在低端主板中并不多见。不过，主板提供的光盘中仅提供了主板驱动和DirectX等最基本的驱动程序，没有附赠任何软件。

晶合实验室测试联盟
intel 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital

工程师点评

虽然NVIDIA表示会推出支持SATA接口的南桥芯片，不过相关产品大量出货的可能性并不是很大。过去高高在上的nForce2主板的价格也会继续随着Athlon XP一路走低，而两年前类似的主板价格还在千元左右，可见主板产品也随着处理器走上了摩尔定律的轨道，昂达NK7U就是一个很好的例子。



SB-2000
SHOCK WAVE

天籁之声·品质享受



- 冲击波SB-2000产品是定位于中高端的一款极具性价比的2.0音箱。
- 侧面板采用红棕色钢琴漆材质喷涂而成，做工精细考究。
- SB-2000音箱的低音单元采用纸质喷涂式扬声器盆面和大型磁钢及特殊的磁路设计，使整个单元的各项特性均达到了较高的水准，为产品提供了长冲程，大功率的澎湃低音。
- 高音单元采用丝绢进口音膜，灵敏度得到大幅度提高，高音细腻柔和，延伸效果极佳。
- SB-2000采用进口的高品质芯片，使得产品始终处于BTL的工作状态使得RMS功率高达30W+30W，可以轻松胜任各种场合下的应用。
- SB-2000配备了量身定制的分频器，采用空心骨架式电感和进口优质的分频电容器，保证了音质的甜美纯正。
- SB-2000整体音色醇美，自然纯正，高贵中带有几分冷艳，高解析度，再现美妙的天籁之声。

全国指定代理商

北　京：010-82664024
010-82663058
010-82852832
010-82667635
010-82696940
010-82699946
010-65995715
哈尔滨：0451-82834896
长　春：0431-5617108
沈　阳：024-23966910
大　连：0411-3622049
天　津：022-60536789
石家庄：0311-7034234
唐　山：0315-2841762
秦皇岛：0335-8836207
廊　坊：0316-2092200
邯　郸：0310-3201500

保　定：0312-2057700
承　德：0314-2154738
沧　州：13012022278
张家口：13833366810
郑　州：0371-3575716
济　南：0531-6981241
淄　博：0533-2778180
青　岛：0532-3823936
烟　台：0535-6654939
太　原：0351-8710017
大　同：0352-2047842
西　安：029-85598365
兰　州：0931-8262285
西　宁：0971-6123450
银　川：0951-6036107
呼和浩特：0471-6288463
乌鲁木齐：0991-5891654
0991-5851884
库尔勒：0996-8826561
南　京：025-83619260
镇　江：0511-5231236
芜　湖：0553-3813198

无锡：0510-2732290
南通：0513-5104991
徐州：0516-3805801
合肥：0551-3668783
上海：021-64734121
深圳：0755-83682562
汕头：0754-8730850
海口：0898-66702811
南宁：0771-5329362
柳州：0772-2833296
成都：028-85252455
重庆：023-68792821
昆明：0871-5130185
贵阳：0851-6551923
杭州：0571-88217186
武汉：027-87648703
长沙：0731-2834088
南昌：0791-6257153
福州：0591-3364191
泉州：0595-2167622

厦门：0592-2237475
漳州：0596-2097288
广州：020-38499087
温州：0577-88846964





冲击波实业集团（北京）销售总部
地址：北京市朝阳区北四环中路6号
华亭嘉园A座4F　100029
电话：010-82848111/333/555
http://www.shockwave.com.cn
E-mail:sales@shockwave.com.cn



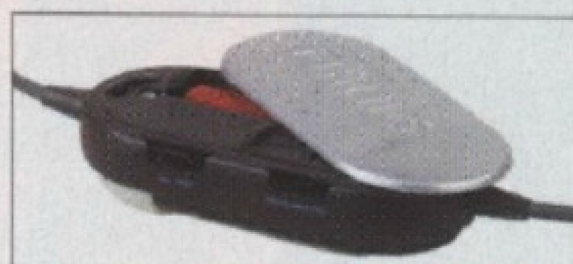
厂商： 飞利浦中国
上市： 2004年3月
售价： 880元
附件： 多语言使用说明书、3.5mm～6.3mm转接头、5号电池
推荐： 游戏发烧友
咨询电话： 010-64241582

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

感受“震撼”音乐——飞利浦HG100震动耳机

“震撼”一词常被用来形容游戏音效力度十足，现在如果戴上这款HG100进入游戏，你就会明白什么叫作真正的震撼，因为它能震得你头皮发麻。HG100是飞利浦专为游戏玩家研发的的新型耳机，带有麦克风。它的麦克风有自动滤除杂音技术，采用赭褐色和亮银灰色搭配的外壳，造型大方沉稳；磨砂设计的耳罩个头很大，佩戴舒适。两只耳罩后各有1个突出的“有源运动系统——颈上部件”，连着扬声器上的32mm动感电圈震动器，应用了独特的“Active Motion”系统，通过线控器内的一节5号电池供电。



不需震动时，最好把震动器完全关掉以节约电力。

它的颈上部件佩戴时会贴在玩家后颈，能配合低音产生震动效果。它的连接线长达3米，线控器可插在腰带上，能控制音量和震动幅度。它的音场感很好，长时间煲机后音质清澈细腻，低音富有弹力、中音较厚、高音不刺耳。



工程师点评

震动耳机是个很有创意的设计，颈上部件产生的震动不仅可增强临场感，还能产生类似按摩的效果。不过如果震动效果调得太强，耳机音质会有明显下降，玩家也容易被震动分散注意力和导致疲劳。



厂商： 韩国现代商事株式会社
上市： 2004年3月底
售价： 199元
附件： 用户手册（简繁体中文）、维修凭证、合格证、保修凭证回执
推荐： 普通网络视频用户
咨询电话： 020-87636363

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

“夜视”精灵——现代H103A摄像头

现代H103A是一款具有红外补光功能的摄像头，它的USB接口旁有一根可固定在机箱上的防盗线，很适合光线不好、环境复杂的网吧环境使用。它的做工和外形是我们接触的同价位产品中最好的，采用深色金属镜面材料，镜头四周分布着4颗发射距离达2.5米的红外发射灯。夹具式支撑架固定起来很方便，摄像头和底座采用球杆连接，活动范围非常大。它采用35万像素CMOS感光元件，支持640×480分辨率（最大刷新速度为15fps），镜头为5片玻璃透镜，视角为51°，最大光圈达F2.0，采用手动对焦，最近对焦距离为1cm。



640×480分辨率效果

H103A的视频图像相当清晰、流畅，色彩、白平衡也有良好表现；静态图像可看到CMOS特有的干扰波纹，但在视频聊天界面中很难察觉。环境较黑时它会启动红外灯，将图像处理为近似黑白的效果显示出来。



工程师点评

H103A附带功能丰富的VP-EYE 4.0软件，内含监控、影音邮件、游戏软件、视频转换、电子贺卡、相片特效、电子相册、网络会议等功能。它不仅成像质量很好，精美的外形设计也可使用户桌面倍添品位。

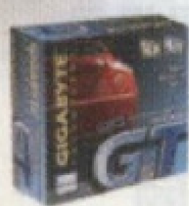
GIGABYTE
TECHNOLOGY
Upgrade Your Life 2004

创新科技 美化人生



2004年技嘉春季菁英会

2004技嘉春季菁英会全国校园讲座，巡回全国8个城市14所高校，让您从科技体验时尚，与技嘉共享精彩的人生飨宴。
详情请见www.gigabyte.com.cn


主板

显卡

光存储

键盘鼠标

机箱

通讯产品

笔记本

服务器



技嘉科技
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

www.gigabyte.com.cn



厂商： 信利（TRULY）
上市： 2004年3月
售价： 1300元（128MB）
附件： USB连接线、USB接口、安装光盘、耳机、线控、使用说明书、充电器、挂绳、保修卡
推荐： 希望获得齐全功能的MP3用户
咨询电话： 0660-3372777

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 贫农

小机身 多功能——信利MP379 MP3

大多数用户对信利（TRULY）的认知源自它的计算器，为进一步开拓市场，信利近年来也推出了多款MP3产品，我们这次收到的是信利MP379。60mm×40mm×11.6mm的长方机身秉承了信利前几个系列迷你的特色，银色的外壳使它显得很有质感，并采用了时下流行的镜面设计。MP379的外观给人的总体感觉中规中矩，在个性的张扬上稍欠火候，若配以流线形的设计应更受用户的青睐。

MP379的按钮分布很合理，上方一字排开6个控制钮，尽管机身很小，但椭型按钮设计让用户不会感到生涩。由于按钮分布在侧面，正面的位置就全部留给了液晶屏，使得液晶屏占据了大半个面板，非常方便用户操作。市面上与它体积相仿的MP3的液晶屏一般只能显示单行中文，而信利MP379能同时显示4行中文，大屏幕看上去很舒服。它的背景灯是蓝色的，与市场上多种背景灯支持的MP3相比显得很单调，而每次开机后要使用背景灯，需重新开启相关设置，在这一点上有待提高。该产品的开机界面是很有特色的卡通画，收音界面同样也有可爱的卡通形象，使其亲和力大大提升。它的中文菜单显示非常清晰，但不支持其他语种菜单。MP379操作简单，但按钮有少许延迟，操作起来感觉不很流畅。



液晶屏显示很清晰

MP379支持MP3与WMA格式的音乐文件，提供了7种EQ音效模式，在大音量播放MP3歌曲过程中，高音部分有些嘈杂，中音表现偏暖，低音部分表现混浊，这与其附送耳机音质一般有关；通过EQ调整后，重低音的表现相对好一点。它可通过附送的软件同步编辑并显示歌词，这是很实用的功能，不过在歌词编辑过程中的说明不够清晰，用户需要自己摸索进行。

MP379还支持FM收音（87.5MHz～108MHz），可存储30个频道，将耳机线作为天线搜索频道，用户需注意将其展开以便搜索。齐全的录音功能是它的一大特色，它支持内录、外录（内置麦克风）和外接麦克风录音（Line in）等多方式录音，另外可加购电话适配器进行电话录音。因为录音编码是在系统设置时进行调整的，所以在播放录音文件时无法对其进行音效编辑，只能做重复设定。另外，这款MP3还具有完善的复读功能（"A→B"复读、断句复读和定时复读）和独特的跟读对比，这些功能的结合很大程度上方便了希望利用它学习英语的用户。


线控器

MP379采用内置锂电池供电，并附送了充电器，但不能通过USB连线直接充电，稍显麻烦。标称的MP3播放时间为9小时。我们试验了一下，在正常操作情况下，实际播放时间超过了9小时，令人满意。在MP3传输速度测试中，它的读速度约为860kB/s，而写速度为580kB/s，都比说明书标称值略低。MP379的附件很丰富，附送的线控器方便了用户，但在设计上却稍复杂，让它显得很臃肿，与娇小的MP3机身搭配不很适宜，希望厂商能在这方面加以改进。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

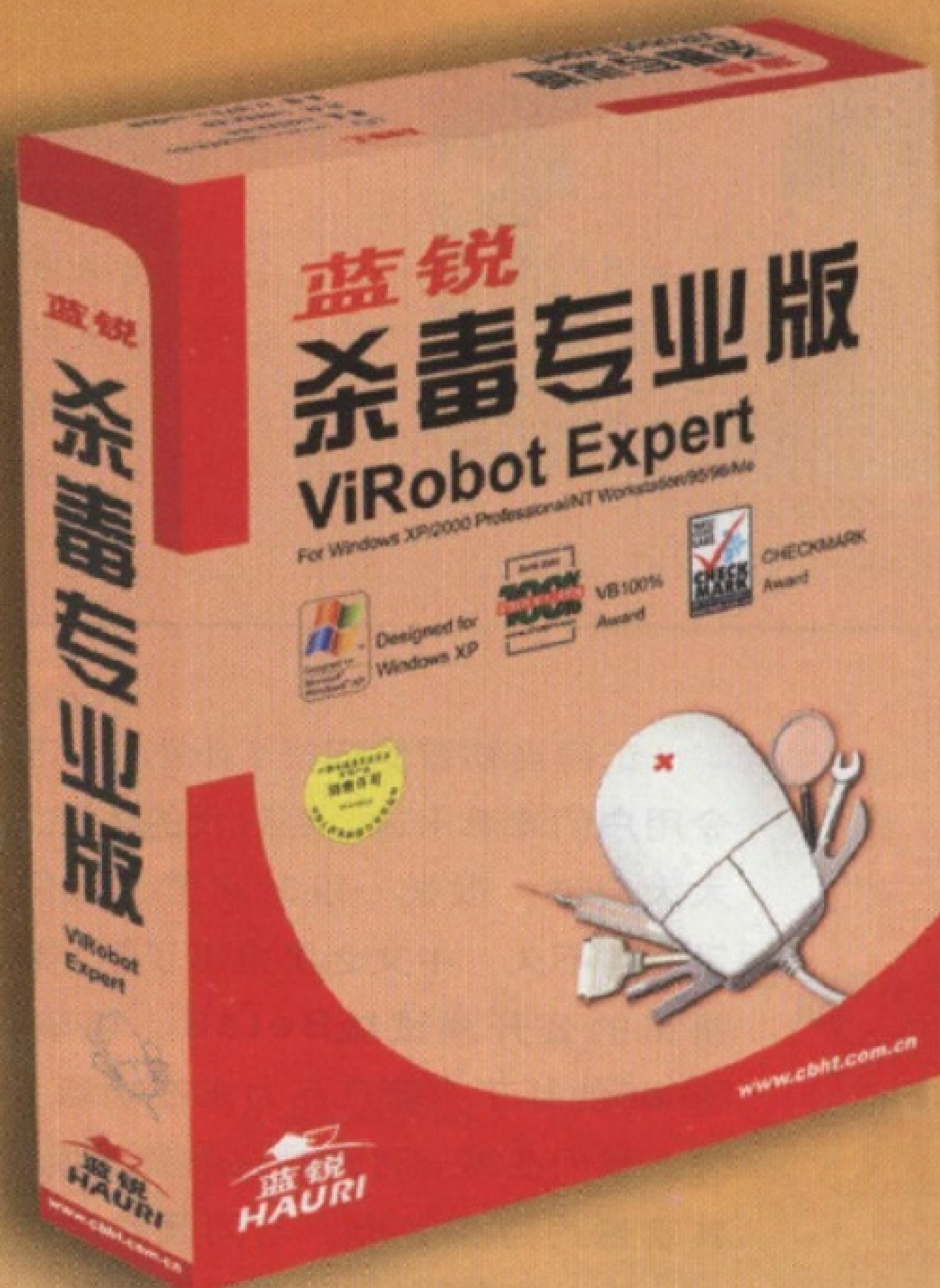
信利MP379是一款功能非常齐全的MP3，尽管它的音质表现还不很出色（更换一款好的耳机应该会有较大改善），不过对于那些需要强大录音和复读功能的用户来说是不错的选择。

蓝锐

杀毒专业版

ViRobot Expert

自主杀毒引擎　全球同步更新



蓝锐既出 谁与争锋

更强：

独有的杀毒引擎，为您提供完善的防毒方案
病毒：防、查、杀能力更强，更准确；
黑客：对木马、后门、等黑客程序有更强的防范与查杀能力；
修复：独特的文件修复功能，彻底恢复受损文件。
比同类产品低于10%——50%的系统占用率。

更快：

引擎：独有特殊的引擎将扫描速度提高了2-5倍，效率更高；
更新：独特的病毒库更新包使您的升级速度更快，系统更加安全；
反应：全球的服务网点对突发事件能更快的解决，同时为您的系统提供保护……

更专业：

更专业的开发队伍
更专业的技术保障
更专业的服务体系

更持续：

我们有完善的全球服务体系，多语言支持服务（中、英、日、韩、德），多服务器支持……
多服务网点为您提供多方面的售后服务。

请记注： 当您的电脑受到侵害时，我们全球的服务体系将为您提供帮助！

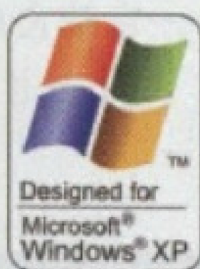
各地代理商均有售，欢迎下载试用版：www.lanrui.com.cn　www.51vv.com.cn

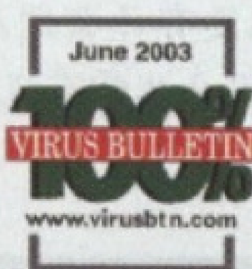
同心协力 你我双成
诚征各地代理商

业务联系电话：010-51666979　传真：010-51735119



中蓝韩锐技术有限公司
China Blue Star Hauri Technology Co., Ltd.
www.lanrui.com.cn
电话：010-64445900









北京双成科技集团全国总代理
地址：北京市海淀区知春路碧兴园C座2709
24小时技术支持：010-64445900-8028
E-mail：13801239212@vip.sina.com



厂商： 北京中文之星数码科技有限公司
上市： 暂未定
售价： 暂未定
附件： 暂未定
推荐： 不太精通输入法的初级用户
咨询电话： 010-68710430

炫目度：👁👁👁👁
口水度：☺☺☺
性价比：不适用



晶合实验室 贫农

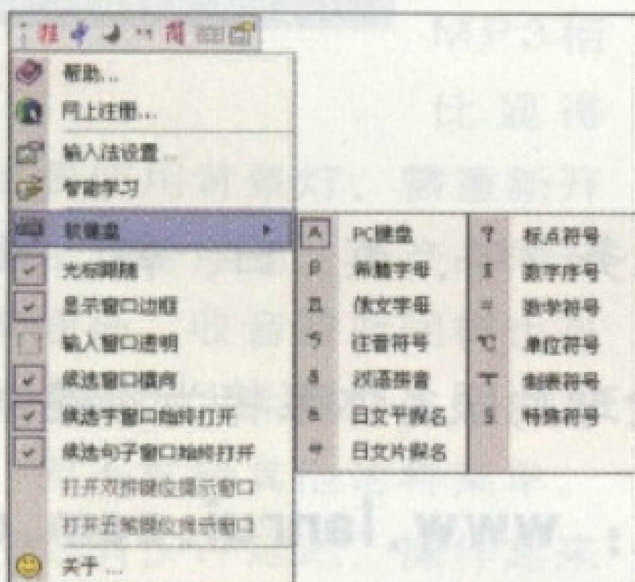
智能出击——智能狂拼III Beta6

记得当初智能狂拼Ⅰ刚刚推出时，它的智能化令用户们津津乐道，但II代的表现与Ⅰ代相比没有太大突破。很长一段时间里，人们几乎把它忘记了。前不久，中文之星推出了新引擎打造的智能狂拼III的公开测试版Beta6，事隔两天又发布了Beta6的补丁，新产品力求在功能上有所创新与加强。我们在第一时间对这个测试版本进行了测试，其容量约为220MB，与同类软件相比显得十分庞大。输入法有3种界面（狂拼界面、XP界面及Windows传统界面），配以3种不同的语言风格（正式文本、网络聊天和文言诗句），大大提高了软件的亲和力。智能狂拼III Beta6支持Win98/Me/2000/XP/Server 2003，但在Win98/Me环境中的运行还在调试中，目前不可用。

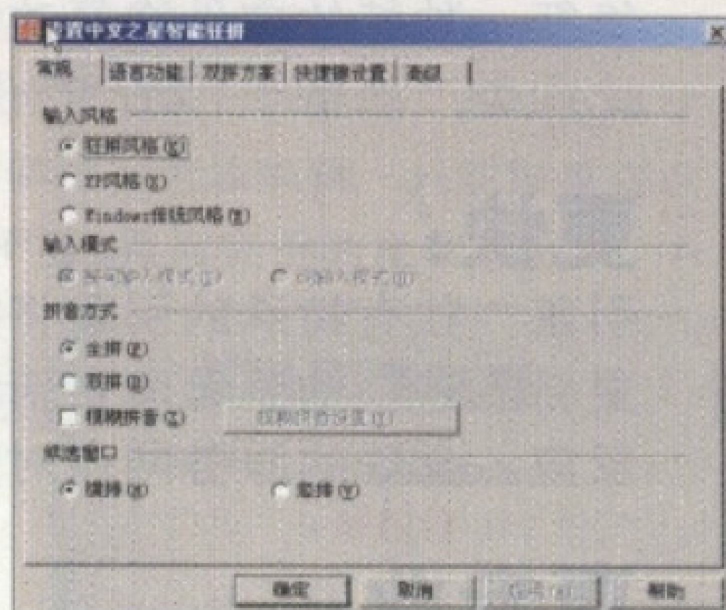

三种界面风格

智能狂拼III Beta6增加了不少新功能：人性化的快捷键设置方案，用户可根据自己的习惯设置快捷键，方便原先使用不同输入法的用户上手；加强了数字输入法，用户使用右侧的数字键盘输入阿拉伯数字时，在候选栏中会出现中文和大写的数字选项，切换至大写模式后，输入英文，候选栏中会出现大小写两种候选，提高了中英文混合输入能力。

为了减少候选字的数量，避免多次翻页，智能狂拼III Beta6中增加了辅助码功能。举例来说，当我们希望输入“吁”时，通常它不会出现在第一页，而且候选字频多。这时我们按下键盘上的“Insert”键，然后输入该字部首拼音的头一个字母，“吁”是口字旁，那么就输入“k”，这样一来候选字一下减少到5个。此功能在一定程度上提高了输入效率。


可以输入各种特殊字符的软键盘

最后，我们将智能狂拼III Beta6的实际表现与同类产品进行了简单比较，感觉新引擎的智能化程度并没有期待的那么高。比如输入小数时会出现“2。3”的情况，使用户不得不切换中英文。对于首选词的把握有待加强，比如输入“zhi chi”时，首选词不是“支持”而是“咫尺”。在测试版中多音字识别功能还没有完善，相信在正式版中会得到解决。虽然在数字及字母输入上有了改进，但仍然没有利用空格和回车键区别中英文输入的方法简单实用。输入时提供很多候选字词及候选句，但选择起来不够方便，尽管它的智能程度很高，不过一旦没有“猜中”你想输入的内容，修改起来有点麻烦。


软件设置界面

在发稿前不久，中文之星又推出了Beta7，这个版本只有50MB左右，去掉了一些用于智能识别的部分，主要是为了便于用户下载试用，但智能程度有所下降。智能狂拼III的公开测试可能还需要一段时间，上市日期尚不清楚，官方又向我们透露了一些将来会在正式版中出现的功能，比如增加挂接第三方输入法的接口；提供候选栏中字排在前面还是词排在前面的选项；输入英文会给出简单翻译等。另外这一版中仍然集成了五笔输入法。另据官方透露，正式版推出时可能会取一个新名字。



工程师点评

总体来说，智能狂拼III Beta6功能上仍然没有什么过人之处，它最大的优势在于很高的候选命中率。其自带的庞大词库及智能化新引擎对初级用户非常有吸引力。而对于老手而言，一些功能丰富的免费输入法更具实用性。

用海洋的力量去屑

用海洋的力量去屑——全新海飞丝海洋活力型

- 富含**超小片晶状ZPT去屑因子**，不仅超强去屑，更能防止头屑再生；
- **全新深海植物精华配方**，带给秀发来自海洋的活力新体验；
- 配套使用薄荷海飞丝去屑润发精华露，去屑的同时更能深层滋养秀发，感觉自然活力非常；
- 清新自然的海洋气息，让你时刻神采飞扬。



海飞丝®

(1990)卫妆准字29-XK-0020号

ITer的天堂之旅

——"五·一"全国九大城市电脑市场导游

■本刊记者 龙猫

前言

关于ITer

ITer并不仅仅是身处这个行业的所谓"业内人士"，一切关注和IT相关事物的人，我们都统一称之为"ITer"。当然，本文所指的ITer更多还是那些听见"电脑城"、"科技城"、"电脑市场"等关键词就两眼放光的人士。

关于本文

虽然标题的名字是电脑市场导游，但记者并不想把本文仅做成一本单纯的导游手册，而是希望同各位读者游历的同时，每到一处都能体验到当地的文化。在北京中关村买到的一块CPU决不比西安雁塔路买到的同一款产品快，这并不表示到过中关村就没必要再去雁塔路，因为两者的不同之处，在于它们所处的城市背负着两种不同的文化背景。

当然，本文仍然可以作为"五·一"节ITer们的出行参考，同时也希望对各地电脑市场感兴趣的读者有借鉴意义。为了最大程度地方便读者，我们在介绍电脑商城的同时还列出了从火车站或飞机场到达电脑市场的乘车路线，以及电脑市场周围的购物、住宿环境。我们非常希望能做得全面而且详细，但这显然不太现实——如果按照省市逐一介绍，仅全国的省会城市就将占用整本杂志相当可观的页码，如果这样一篇文章登在杂志上，其他栏目的编辑必然会对本记者饱以老拳。最终我们决定按照"华北、东北、华中、华南、西北、西南、华东"这样的地域范围划分全国市场，在每个地域内选出一两个代表城市进行介绍，这样虽不能完全避免以偏概全，但也是在全面与片面之间选择的一个较为折衷的办法。

关于电脑市场

首先需要说明的是，除个别城市外，本文大部分调查结果皆由本刊各地信息员提供，在这里对周永欣、姜威、冯涛、周思维、陈冰、徐苑、荣景松等人的辛勤努力表示衷心的感谢。其次，根据所获信息数量和详细程度的不同，对各地电脑市场的介绍也会有详有略，如某些方面不够翔实准确，欢迎当地读者朋友予以指正。

华北区

北京 中关村，名字就是一个传奇
卖场位置：中关村

交通：从北京站可乘808路公交车直达中关村，下车后除硅谷电脑城外，其余几家电脑城都可尽收眼底。如乘坐出租车，夏利约30元，富康、捷达等约40元。如从首都机场出发，可先乘359路公交车到东直门，再从东直门坐2号线地铁到西直门，再从西直门换乘运通106路、特4路或816路到中关村，如果从机场打车约需花费60元以上。

餐饮：中关村附近有许多餐厅，如鼎好5层的快餐街、麦当劳、星巴克咖啡等，很容易找到让你满意的用餐地点。

购物：从海龙大厦向南约100米，有号称全亚洲最大的家乐福超市，足以满足一般的购物需求。鼎好电子商城的地下也有购物区。另外在硅谷电脑城附近有海淀图书城，计算机方面的书籍非常齐全。

住宿：中关村附近可以住宿的地方不多，除硅谷电脑城对面的资源宾馆外尚未发现其他适合住宿的地点。

北京电子市场的分布相当集中，其中绝大多数都分布在海淀区的中关村。

如果要提国内电脑市场，中关村是必然要被放在第一个来谈的。它在中国电脑市场中的地位，就如同北京在中国的地位一样。尽管近些年来国内许多城市的电脑市场大有赶超中关村的势头，但中关村始终是全国IT界的晴雨表，这个行业中的任何变化都会最早最直接地从这里反映出来。中关村这三个字代表的是一种精神。相对于它所创造的物质财富，它更多地给中国人灌输了一种理念，一种叫“IT”的理念。

除中关村外，在亚运村和朝阳门附近还分别有赛博数码广场和百脑汇，由于都是单个市场，所以如无特殊情况，仍然建议前往中关村购买电脑产品。

经过几年的发展变迁，中关村的电脑市场格局有了很大变化。现在中关村的格局，主要是1999年改造之后形成的。目前的中关村电脑市场以海龙大厦、太平洋电脑城为主力卖场，新兴的鼎好电子商城、科贸电子城紧随其后，硅谷电脑城、中海电子市场依靠DIY产品、二手产品等作为补充。下面分别对这几家商城进行介绍。



海龙大厦

位于中关村南路东口的海龙大厦依仗得天独厚的地理优势，是中关村所有电脑市场中人气最旺的一个。海龙一层主要集中了数码产品（如随身听、数码相机、数码摄像机、笔记本电脑、PDA）、品牌机以及几家公司的形象店等。海龙二层到四层的格局基本相同，主要经营电脑散件、耗材、游戏点卡、数码产品或品牌专卖（如索尼数码工坊）等。五层则是笔记本电脑专区，这里基本是全北京最集中的笔记本电脑市场，各种品牌的笔记本电脑几乎都可以在此找到。海龙六层的主营业务是办公用品，另外还划分出一半空间开设了一片“数码精品区”，以数码相机、摄像机、随身听等产品为主。

太平洋电脑城

太平洋电脑城位于海淀路东口路北，一层格局与海龙类似，以数码产品和笔记本电脑为主，二层则主要销售数码产品和散件，还有一个大厅是刚开业不久的手机卖场。三层以上则是主要以散件和耗材为主的柜台，以及新开设的游戏硬件卖场。

对于太平洋电脑城，能说的东西并不多，因为它无论市场定位还是主营业务都几乎与海龙完全相同，与海龙相比并没有太多优势。由于地理位置的缘故，使它的人气相比海龙总是差那么一些，给人一种“既生瑜，何生亮”的遗憾。

鼎好电子商城

鼎好电子商城位于海龙大厦后方，是2003年才开业的新兴电子商城。相对于海龙和太平洋，其最大优势是良好宽松的购物环境。鼎好一层分为两个区，主要集中了一些产品的旗舰店和数码产品；二层到四层以销售数码产品、散件和耗材为主，除布局细节外，销售商品及模式与海龙和太平洋区别不大，不再赘述。

相对于其他几个卖场，鼎好的优势除提供良好的购物环境外，其最大的卖点是号称“天天营业到9点”。这在平均闭店时间都为下午5点半的中关村里确实难能可贵，对部分有特殊需要的消费者来说还是很有吸引力的。



科贸电子城

科贸电子城位于海龙大厦对面，于2004年3月刚刚开业。科贸购物环境良好，布局宽敞大气。一层主营业务是品牌形象店、数码、整机、笔记本和外设，二层经营数码、整机，三层经营笔记本电脑和各品牌显示器，四层主要经营电脑散件，五层则是办公用品、耗材、电脑桌椅等。由于刚刚开业，科贸的人气一般，许多柜台仍然处在招商状态，尤其是四层和五层，有许多空余柜台和门面，显得比较冷清。



中海电子市场

位于太平洋电脑城对面的中海电子市场以销售二手电脑和电脑散件、软件产品、电脑包为主。如果要买二手产品，中海是个不错的淘宝处。这里有各种配置的二手台式机和笔记本电脑，尤其是笔记本电脑。这些笔记本电脑的配置良莠不齐，而且价格水分较大，消费者选购时要注意挑选和讨价还价，同时尽量要求商家提供较长时间的保修服务。

硅谷电脑城

硅谷电脑城坐落北大西门资源宾馆的马路对面，是中关村中唯一一个不在海龙、太平洋附近商圈中的电脑城。从太平洋出来，沿海淀路向西直走约10分钟即可到达。硅谷一层至三层从整机、笔记本电脑、数码产品到二手产品均有销售，所以布局较缺乏规律。四层主营笔记本电脑和数码产品，五层主营耗材和办公用品。硅谷电脑城最大的特点就是商品全面，人气比较不错。

东北区

沈阳 打造东北的中关村 卖场位置：三好街

对相当多数读者来说，沈阳能给他们留下最深刻印象的是两个地方：2002年世界杯决定中国队能否出线的战场——五里河体育场和号称东北中关村的三好街电子一条街。巧合的是，两者相距不足500米。

如果说打造东北的中关村，再没有比沈阳的三好街更有资格叫这个名字的了。沈阳三好街电脑产品市场位于沈阳市三好街文化路立交桥南侧，最初发端于20世纪90年代中期。目前的一些主要电脑卖场都是由早期东北大学的学生宿舍改建而来，比如东科电子市场和桑地电子市场。历经近10年的发展，目前三好街已经形成了以东科电子市场、桑地电子市场、数码时代广场、计算机广场、赛博（原诚大科技大厦）、百脑汇等为代表的颇具规模的电脑产品卖场。三好街电子市场发展兴旺的同时，也带动了餐饮、物流等一系列周边产业的发展。

交通： 从沈阳北站乘344路公交车，到展览馆下车即可，如乘出租车大约17元。从沈阳站乘225路公交车或环路可直达三好街。从桃仙国际机场打车到三好街约需花费30元。

餐饮： 三好街和文萃路上有许多餐馆，如大京九快餐、肯德基、麦当劳、千伊拉面、顶好快餐等，分布较为集中。另外，中午时间各电脑城附近均有许多出售盒饭的流动摊贩。

住宿： 三好街上有南湖宾馆，附近还有一些小招待所，价格比较便宜。

购物： 在三好街和文萃路的马路两侧，分布着不少经营数码产品、品牌电脑、耗材、正版软件的店铺。在文萃路上还有号称沈阳最大的华储电脑书店，有需要计算机相关书籍的读者可前往选购。另外，沈阳金德足球队的主场五里河体育场距离三好街非常近，如果赶上有足球比赛还可以前去观战。如果赶在开赛前10分钟左右前往，特甲坐席的票价也不出10元，十分超值。

数码时代广场

数码时代广场位于三好街马路东侧，与马路西侧的赛博数码广场相对，其东侧与桑地电子市场相互贯通。数码时代广场一层以电脑兼容机硬件为主，二层主要经营数码产品和笔记本电脑，三层则主要经营软件产品。







桑地电子市场

桑地电子市场紧靠数码时代广场后部，一层主要经营电脑硬件产品、软件和音像制品、电脑办公桌椅、二手电脑产品。

计算机广场

沿着桑地北门外过道一直往里走就是计算机广场。计算机广场一层和二层均以经营电脑硬件为主。三层主营数码产品和电脑外设，同时也提供休闲场所，供经营者休息谈判之用。

东科电子市场

位于数码时代广场、桑地电子市场和计算机广场之间。该市场经营业务主要是软件和音像制品，也有部分商户经营二手电脑产品。

赛博数码广场

位于三好街马路东侧，原名“诚大科技大厦”。一层以品牌电脑和数码产品为主，二层是兼容机配件市场。三层则主要经营软件产品，另有不少网络游戏点卡在这里出售。

百脑汇

沈阳百脑汇位于文萃路与三好街交叉路口南侧，于2003年8月开始试运营，是三好街硬件设施最好的一个卖场。然而受地理位置的影响，人气不如其他几家。其地下一层为图书市场。

维用大厦

维用大厦位于三好街马路西侧、数码时代广场南侧不远处。这里只有一层是卖场，主要经营产品是耗材，另外还有电子词典、CD包、鼠标垫、散热风扇、键盘、鼠标、各种线缆等产品销售。

长春 不仅仅是长白山和一汽
卖场位置：红旗街长春欧亚商都、站前长春科技城、重庆路和平大世界

从长白山、天池、怪兽、人参、鹿茸、乌拉草这些充满神秘的字眼，从设计到用榔头敲出第一辆红旗车仅用了一个月时间，创下业界奇迹的长春第一汽车制造厂，吉林省总透出一种独特的文化氛围。

作为农业省，吉林省的IT业起步较晚，这一点从省会长春市电脑市场的规模和分布上就能初见端倪。长春稍具规模的电脑市场只有3个，而且没有像中关村、三好街一样集中在某一特定区域内，这也是长春电脑市场的特色之一。

交通：从火车站乘62路或362路到红旗街下车可直达欧亚科技城，如打车大约需要花费15元，乘62路或362路在三马路下车，前行约50米即可到达和平大世界，打车约需5元。长春科技城就在站前，从火车站向人民大街前行100米左右即是。

餐饮：欧亚科技城附近有许多小吃，比如对面的亚细亚小吃城、牛肉面、麦当劳、肯德基等，长春科技城对面也有几家小吃店，站前广场附近还有肯德基和必胜客。和平大世界附近有麦当劳、肯德基、福寿德等。

住宿：欧亚科技城附近有长白山宾馆，长春科技城附近有春宜宾馆、邮政宾馆，和平大世界地处商业中心，附近有长百大酒店、国贸饭店、亚泰大酒店、香格里拉等，选择余地最多。

购物：欧亚商都本身就是大型购物中心，一层有欧亚超市。附近的时代服饰广场、亚细亚百货等都是购物的好去处。长春科技城附近有国际商业中心，著名的黑水路批发市场也在附近。和平大世界地处长春的商业街上，附近的长春百货大楼、各种品牌专卖店和恒客隆仓储超市等足以满足一般消费需要。

欧亚科技城

欧亚科技城地处红旗街和工农大路交汇处的欧亚商都内，是长春市规模最大、人气最旺的电脑市场。欧亚商都是长春颇有名气的大型商场，欧亚科技城占据了商都的六层、七层和八层。欧亚科技城最大的特点是商品齐全，但没有按照种类进行划分。主要销售整机、笔记本电脑、数码产品、电脑散件、外设、耗材、软件和计算机书籍，其中每层的天井和大厅是二手商品和软件、音像制品的聚集处。





欧亚商都的旁边又新建了欧亚科技城二期工程，主营业务是数码、品牌专卖、外设等。欧亚二期的建成，标志着长春的电脑市场也开始向规模化经营方向发展。

长春科技城

长春科技城位于长春市火车站前，距离火车站约100米。与其他两个市场相比，长春科技城是长春市唯一一个纯粹的电脑市场。由于地理位置的缘故，长春科技城的人气一般。一层大厅主要经营数码、外设、耗材、散件、软件以及二手产品等，二层以上有整机、笔记本电脑以及电脑书店等，电脑书店的书一般都能打八五折以上。总的来说，长春科技城的软件和二手产品比较吸引用户，其他产品的销路也就相对稍差了。

和平大世界

位于长春最繁华的重庆路上的和平大世界，其实并不是严格意义上的电脑市场，但却是长春所有卖场中最有特色的。卖场一二层销售服装、手机，三层销售古玩、邮票、游戏点卡，四层主营音像制品、玩具、电玩、数码产品、家庭影院等，五层才是所谓的电脑市场，但主要以销售软件为主，基本没有硬件产品。如果要购买电玩、数码等产品，和平大世界是非常值得一看的。

华中区

武汉 高校经济拉动的信息产业
卖场位置：街道口电子科技一条街、汉口前进四路

作为华中地区最大的城市，武汉的IT产品销售主要集中在武昌的街道口电子科技一条街和汉口的前进四路一带。这里是典型的高校聚集地，周围有武汉大学、武汉理工大学、华中师范大学等多所高校，在校师生及其他在校工作人员的人数保守估计有50万，由此拉动的教育、科研、娱乐等行业对IT方面的需求十分惊人。

交通：武昌火车站到街道口可乘66路公交车；汉口火车站到前进路一带可乘38路到友谊路，再前行一段路即可。武昌火车站和汉口火车站之间有10路公共汽车连接。武汉的天河国际机场离市区有25分钟车程，票价15元，到武昌票价为30元，停在洪山附近，需换乘公交车到街道口。

餐饮：街道口的群光百货底层有美式快餐，顶层有中式快餐。街边也有3元钱管饱的盒饭，快餐店也有不少。附近大学的食堂也可以考虑。

住宿：这两个区域附近有不少高中低档旅馆，可根据实际情况挑选。街道口附近有各大学的招待所，相对比较安全卫生。

购物：街道口有群光百货，前进四路距离江汉路步行街非常近，那里是武汉的中心商业区，基本可以满足大部分购物需求。

街道口分布有南极电脑广场、武汉电脑大世界、武汉珞珈电脑城等多个卖场，虽然所处位置不同，但各个电脑卖场的主营业务和产品分布基本相同。一层销售数码产品和整机，二层以上销售整机、散件和二手商品，地下销售耗材、二手商品和软件。街道口街边有很多专卖店，销售笔记本电脑、整机、数码产品、软件等，大多是总代理或形象店。

购买二手商品推荐到南极电脑广场三层。商品种类较齐全，货源较充足，一般P2级别的电脑价格在1200元左右。

数码产品建议在大店或专卖店购买，一般这些店铺临街或位于各电脑城的一层。街道口街边有数码相机、数码摄像机、数码测量仪器、MP3播放器、投影仪等产品的专卖店，很多商家都是总代理。

如欲购买耗材，推荐到珞珈电脑城和武汉电脑大世界的地下。那里主要经营刻录光盘、耳机、墨盒、游戏外设等，价格也比较便宜。南极电脑广场地下的主营业务则是软件。

笔记本电脑尽量到街道口街边的专卖店购买，能够保证是正品，售后服务有保证。珞珈和南极的三层有水货笔记本电脑出售，也有少量二手笔记本出售。





郑州 IT，在嵩山脚下很精彩
卖场位置：文化路，东风路

郑州有着丰富的文化积淀，是国家著名的旅游胜地。“天下第一名刹”少林寺就坐落在嵩山脚下，威震中外的少林功夫从这里走向世界。随着近些年河南IT业的崛起，人们欣喜地看到这座嵩山脚下的历史名城焕发出了全新的活力。

郑州的电脑市场主要集中在文化路和东风路的交汇地带，较大规模的电脑城主要有中关大厦、中科信息大厦、创新大厦、新派电脑城、电子大厦等。

交通： 从郑州火车站下车，可换乘6路或28路，到“创新大厦”站下车，即在文化路上。从火车站打车到科技市场大约需要13元。由于近期郑州不少路线开始改为单行，加之不同档次的出租车价格不尽相同，所以打车花费可能会有小幅浮动。

餐饮： 主市场北侧路对面有林河美食城，创新大厦往南约100米路西有绅士大酒店，创新大厦对面西南侧有家“德克士”快餐店。科技市场旁是白庙村，有许多小饭店和各种小吃，既便宜又实惠。

住宿： 东风路8号即主市场北侧路对面有林河大酒店，创新大厦对面路西有太阳石招待所，主市场往西约200米东风路上南侧有铝镁院招待所。

购物： 河南科技市场正门对面有个双汇超市，创新大厦往南约200米处路东有思达超市。

河南科技市场

河南科技市场位于文化路与东风路交叉口西南侧，分为主市场和展厅两部分。河南科技市场主市场中主要是一些店面，代理销售的产品比较繁杂。位于主市场东部的河南科技市场展厅是市场里人气最旺的地方，一二层主要销售散件和耗材，也有数码产品和一些外设；三层是一些二手交易商和电脑维修店。这里正版软件价格比较便宜，大多可以打到7~8折，但偶尔也有一些伪正版混杂其中，请消费者注意辨别。



中关大厦

中关大厦紧邻科技市场展厅，其内部与展厅相连。中关大厦一层主营品牌机、笔记本电脑、数码产品等，二三层主要经营散件与耗材。由于开业时间不长，所以人气与展厅相比并不十分旺盛。



中科信息大厦

主市场往南是中科信息大厦，主要是各电脑公司的写字楼，也有些门市被商户们租下作为售后服务或仓库，外部仅有一家“众诚科技”的卖场。



创新大厦

创新大厦位于中科信息大厦南200米左右，人气仅次于展厅。经营产品以品牌机、笔记本电脑、数码产品、外设为主。因其有自己的风格，也吸引了一些知名商家。如“索尼阳光数码坊”也在前段时间进驻开业。这里也有不少较知名的软件连锁店，如赛乐氏等。

新派电脑城

新派电脑城在创新大厦正对面，建立得较早。形式为单独门面，类似于主市场，但人气较低。有些商家选择了在这里建店，在展厅租柜台销售的方式。

电子大厦

沿主市场北侧的东风路西行约300米就是电子大厦。电子大厦是政府规范的专业经营二手电子产品的商场，一楼以普通电脑配件及外设为主，二三楼有数码摄像机、数码相机、MP3播放器等数码产品，以及二手的笔记本电脑、手机等。

华南区

广州 开放中成长
卖场位置：天河区

广州给人的第一印象是开放，广州的电脑市场也是如此。近些年来，广州电脑城在原本单区域集中的基础上逐渐形成全城开放性发展的态势。除电脑市场较为集中的天河区外，荔湾区、海珠区、东山区和越秀区等均有规模较大的电脑市场。由于篇幅所限，这里只对最有代表性的天河区电脑市场进行介绍。有高校的地方必然会带动周边的IT产业发展——这条真理从美国硅谷到中国的中关村已经被验证了无数次。天河区不仅有华南理工大学、暨南大学等重点高校，南方最具规模的软件产业基地——天河软件园也坐落在此。先天优势加上后天发展，使天河区无可争议地成为了广州电脑市场的中心聚集地带。

交通：天河区有很多公交车站，177路、178路、194路、197路、224路、234路等，选择合适的路线到岗顶站下车即可。如果从火车站打车大约花费40元，从飞机场打车，大约35元。

餐饮：来广州，最不用愁的就是找不到吃饭的地方，这一带正餐有广州市潮粤海鲜楼有限公司、广州市帝苑鱼翅酒家有限公司、广州市天河江南渔村、广州月世界娱乐有限公司、龙安海南人酒家、神灯野味海鲜酒家、生记酒家，快餐有水边吧、肯德基、麦当劳、绿茵阁西餐厅等。

住宿：从中档到高档有广州华侨商品供应公司天河酒店、广州市南方信托大厦、宏发大厦、华侨友谊酒店、石牌酒店、天河酒店、总统大酒店等。

购物：百货商店有天河城广场和宏城广场，超市有百佳、好又多和万佳。



太平洋电脑城

太平洋电脑城分为一期工程太平洋科技电子交易市场和二期工程太平洋电子科技广场，可以说是广州市人气最旺的电脑城，这里商品齐全，但在价格上并没有优势。而且购物环境一般，比较拥挤。电子交易市场一至三层主营业务与其他卖场类似，均为整机、数码、散件等，四至九层为写字楼。电子科技广场与电子交易市场以天桥相连，其主营业务基本与电子交易市场相同。另外，太平洋电脑城里还有全国闻名的“配件大世界”，专门销售各种电脑配件，有兴趣的读者不妨前来一看。

天河电脑城

天河电脑城临近太平洋电脑城，与其他几个电脑市场相比，它最大的优势在于优良的购物环境和种类齐全的数码产品。其地下一层主营电脑散件，一层为笔记本电脑与品牌机专卖店，二层主营数码产品，三层是电脑配件大世界，四层设有电脑超市、笔记本快修中心，五层为综合写字楼。

南方电脑城

南方电脑城曾经由于防火安全问题，被勒令停业整改，由此还引发了当时不小的“南方电脑城事件”。目前整改完毕的南方电脑城一层主要经营整机、笔记本电脑、数码产品、耗材，二层主营电脑散件和耗材，三层主要经营耗材、四层主要销售笔记本电脑。

广州电脑城

广州电脑城分为东西两部分，东城位于天河东路102号，西城位于天河路351号广东省外经贸大厦。广州电脑城成立于1993年，是最早出现在广州的电脑市场。目前广州电脑城以销售电脑散件和耗材为主，还经营笔记本电脑、二手产品和电脑维修业务。



西北区

西安 大雁塔下的IT之路
卖场位置：雁塔路电子一条街

从20世纪90年代开始，在全国IT业迅猛发展的大环境下，古都西安并没有走在后面。本地老牌企业东新科贸、红楼科技广场，后来进驻的赛博、赛格等几大外来电脑卖场，倚仗高校的交大电脑城以及靠规模取胜的中国西部电子商城已形成多元化竞争的形势，上演了一出西安电脑市场的“战国时代”。也许这样才符合西安作为历史上战略要地的特点——既然选择了与兵戈为伍，又怎甘心贪图一时的安逸？

交通：从火车站乘5路公交车到小寨下车即是雁塔路，乘副602路可直达交大电脑城。从飞机场坐民航大巴到西稍门的民航宾馆后，转乘24路公交车即可到达小寨。

住宿：电脑城附近有很多高校，可以住在这些学校的宾馆或招待所，比较安全卫生。

赛博数码广场

赛博数码广场西安店位于雁塔路南段，经营产品包括电脑、手机、数码产品、软件、办公设备、耗材等。其中地下一层主要销售办公设备和笔记本电脑；一层主要销售品牌机、外设、数码产品，还有一些品牌的形象店；二层主要销售电脑散件和装机；三层的主营业务是耗材、软件、装机中心等。赛博还在二楼和三楼设立了免费上网区和免费电脑教室，一定程度上给消费者带来了方便。

赛格电脑城

除塞博外，赛格是雁塔路上另一家人气较旺的电脑市场。西安赛格电脑城位于雁塔路电子一条街上南二环与雁塔路十字西北角。赛格电脑城一层和二层为电脑散件及耗材市场，地下一层为笔记本电脑专卖区，三层以上为写字间。

西安东新科技贸易中心

地处雁塔路中心地段的西安东新科技贸易中心创建于1992年，是西安最早成立的电脑城之一，以销售电脑、电子、办公自动化、通讯设备等产品为主，同时还有许多规模较大的公司进驻。东新科贸由A、B、C三座楼组成，A楼一层主要经营数码、散件等，二层为电脑超市。B楼一层主要经营耗材，二层主要为电脑公司，三层为电脑超市。C楼一层主要经营电脑散件，二层为电脑超市。







红楼科技广场

红楼科技广场位于东新科贸北侧，是西安老牌企业红楼电子科技的下属企业。红楼广场主要经营耗材、软件、电脑散件及二手商品等。

交大电脑城

交大电脑城位于兴庆南路，由西安交通大学投资兴建，是交大“科技一条街”的示范企业。电脑城由6号楼、7号楼和网络世界3部分组成，经营范围包括电脑配件、耗材、网络产品、软件等，产品比较齐全。由于紧靠交大等几所高校，学生占了消费者中相当大的份额。

中国西部电子商城

虽然西部电子商城并不在雁塔路上，但作为西安最重要的电脑城之一，仍然有必要放在这里介绍。西部电子商城由西安高科集团投资兴建，总建筑面积30 000多平米，是目前中国西部规模最大的电脑商城。西部电子商城地下一层为图书音像产品和网吧，一层主要销售品牌机、笔记本电脑和通讯产品，二层主营电脑散件及耗材，三层销售电子产品及电子元器件。

西南区

重庆 嘉陵江上的硅谷
卖场位置：石桥铺

重庆电脑城分布的最大特点是“散”，不仅电脑城地理分布上散，电脑城内商家销售的商品也散，这与重庆市的地理特点和重庆人的生活习惯有很大关系。由于整个重庆市被长江和嘉陵江分为几块，所以地理分布上不可避免地分散化。而重庆人一般喜欢就近购物，只要商品全面，价格合理，就很少因为一点差价去货比三家。因此也就形成了电脑卖场不集中，而且卖场内销售产品较散较杂的特点。

重庆电脑卖场较为集中的地区，除位于渝中区东部号称“重庆硅谷”的石桥铺外，还有解放碑和沙坪坝。但由于后两者电脑城的规模都不算很大，所以这里着重介绍石桥铺。

交通：从重庆菜园坝火车站乘109路公交车可直达石桥铺，车站就在重庆泰兴通信电脑大市场前，距离石桥铺的其他电脑城也只有5分钟步行时间。打车大约需要15元。

从重庆火车北站乘404、402、462、464、210等公交车也可直达，打车大约需要10元。

从重庆江北国际机场到石桥铺需要乘坐20元的机场大巴到重庆主城区解放碑，再转乘402路或462路公交车，打车大约需要100元。

餐饮：在赛博重庆石桥铺B馆附近有很多快餐店，三五元就可以吃一顿重庆的风味小吃。赛博重庆石桥铺A馆的2楼有家德克士，许多人在此边吃东西边讨论电脑配置。

住宿：在重庆石桥铺附近有重庆西亚大酒店，离石桥铺几个电脑城均只有5分钟左右的步行时间。





泰兴通信电脑大市场

重庆泰兴通信电脑大市场以电脑散件为主营业务，兼顾数码与整机产品。市场一层主营数码产品、整机和笔记本电脑，二层和三层主要经营电脑散件和耗材，四层主营二手电脑，报价基本一致，有些商家还提供1到3个月的质保。

赛博重庆石桥铺A馆

赛博A馆环境良好，空间开阔，是石桥铺一带人气最旺的电脑市场，其主营业务是兼容机与数码产品，另外还有耗材和软件出售。商城一层主要销售品牌机、笔记本电脑和数码产品，二层以电脑散件和装机为主，三层主营耗材和散件，四层主营耗材、软件、计算机书籍以及二手电脑等。一层大厅里常常有促销活动，人气很旺。

赛博重庆石桥铺B馆

赛博重庆石桥铺B馆的主营业务是数码产品，但人气比起泰兴和赛博差了很多。商城一层是数码区、展示区和品牌馆，二层主营网络耗材、电脑散件和软件。

华东区

上海 夜上海，灯火辉煌中的IT商业圈
卖场位置：徐家汇，浦东

总体上来说，上海的IT销售市场是比较开阔的。和其他城市的电脑市场相比，其经营模式更加接近普通商场，最能表现这一点的就是大多数电脑市场的闭店时间都在晚上8点之后，百脑汇更是延长到10点。这既符合上海市民夜生活丰富的特点，也更好地体现了这个国际化大都市的文化氛围。

上海主要的电脑城集中在徐家汇、浦东、五角场等地区，从连锁上来说有着诸如赛博、灿坤等卖场，这里主要介绍电脑市场最集中的徐汇区和浦东区。

徐家汇地区是上海著名的商业区，也是一个IT产业集中的地方，在这狭小的面积上聚集了国内著名的几家电脑城，其中包括百脑汇电脑城、太平洋电脑城、宏图三胞以及交大慧谷等。

作为浦东发展最为迅速的一个区，经济的发展带动了本地区人们消费水平的提高，从而使得本地大型电脑卖场心灵、东上海、正大广场等电脑城都稳稳的站住了脚，为远离浦西的消费者提供了方便快捷的购物场所。

交通：43路、44路、72路、50路、847路、572路、926路、地铁一号线（徐家汇站）；82路、86路、119路、539路、570路、574路、583路、621路、625路、792路、795路、818路、872路、938路、980路、981路、沪南线、隧道三线、隧道四线、陆周专线、地铁二号线（浦东区）。

餐饮：这里的大商场一般都有用餐地点，附近还有肯德基、麦当劳、大食代。

住宿：建国宾馆、西亚宾馆

购物：徐汇区附近有太平洋百货、东方商厦、港汇广场、第六百货、汇金百货等；浦东区有上海第一八佰伴和时代广场等。

百脑汇（徐家汇）

百脑汇上海美罗店于1998年5月建成开业，商场建筑面积10500平方米，可容纳250户商家。一层为主要经营品牌电脑和笔记本，二层为DIY馆及耗材专区，三层为电脑大超市，地下一层则为汇聚众多品牌机、笔记本、软件、数码等电脑产品。



太平洋电脑城（徐家汇）

太平洋电脑城一层主要经营品牌电脑和笔记本，二层主要是电脑散件、装机商和各大批发商的所在场所，三层则主要集中了一些大的配件商家。

交大慧谷（徐家汇）

交大慧谷一层主要经营品牌电脑、笔记本、数码类产品，二层主要经营电脑配件、耗材，以及电脑超市等。

心灵电脑城（浦东）

一层主要经营品牌电脑、数码类产品；二层主要经营兼容机、耗材、数码、DIY、笔记本等主流PC配件类产品，三层主要经营是零散电脑配件。

东上海电脑城（浦东）

一层主要经营品牌电脑、软件、数码之类的产品，二层主要经营兼容机、耗材、数码、DIY、笔记本等主流PC配件类产品，三层主要经营的是零散电脑配件。

正大广场电脑城（浦东）

正大数码广场内部主要经营一些品牌电脑和数码产品，其中数码类产品比较多，如MD、数码相机、数码摄像机等之类的产品。

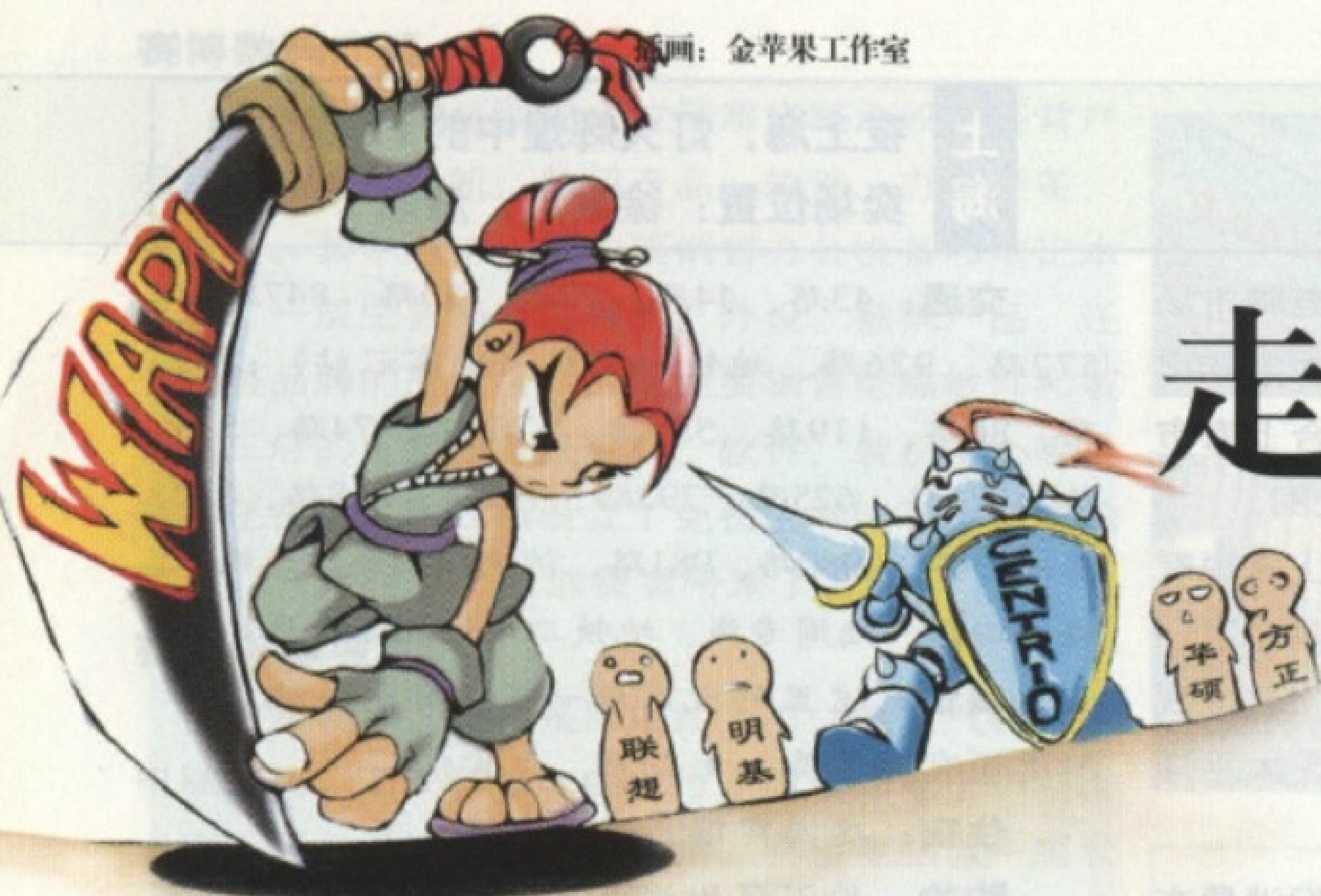
尾声

写到这里，这篇"电脑市场导游"总算告一段落了。事实上文章中提到的很多城市，记者本人并没有去过。我能做的，只有一边写，一边想象自己下了车，走在那些城市的大街上，穿过不绝于耳的"软件、游戏要不要，VCD要不要，移动硬盘要不要"的叫卖声，把商家路演舞台上衣着与季节不符的MM们卖力表演的热歌劲舞落在身后，径直走进亮晶晶的玻璃门，无视商家看着我寒酸的衣着时鄙夷的目光，大模大样地询问ThinkPad、PowerBook或数码单反相机的价钱，然后用各种自己可能也摸不着头脑的所谓专业术语和导购小姐一阵口沫横飞地神侃，再在她们回过神来之前拂袖而去。我在想，我做这一切的时候，会不会像玩RPG一样因为碰到了Bug而卡在某个场景中进退不能，而这个Bug的产生只因为我少写或写错了那么一两句话？

但愿这一切都不会发生，因为用心去做的东西总不愿意发现存在一点瑕疵——这不是为产生Bug而开脱的借口，而是因为我不希望一次难得的旅行会带来一段不愉快的记忆。

末了，如果读完这篇文章，你产生了和记者一样的想要走遍全国大小城市中大大小小的电脑城的愿望，如果你这么做了，这么走了——管他什么文化还是内涵，只要这篇文章对你有用，它的目的不就达到了么？

后记：本文提到的电脑卖场中，有许多都销售盗版软件和音像制品，在某些地区甚至作为整个电脑卖场的主要业务来经营。当记者看着那些全国著名的连锁电脑卖场富丽堂皇的店面中"热火朝天，供需两旺"的盗版软件市场，心中产生了一种无奈的感觉。而当记者听见某个玩家说："别去XX家买正版，游戏有问题都不给换。还是XX家好，别看是盗版，有什么问题肯定给你换，一点都不含糊"时，复杂的感觉中不由得多了一份悲哀。P



插画：金苹果工作室

走出迅驰时代?

■本刊记者 冰河

无线局域网的安全问题不是第一次被摆到桌面上进行争论。2002年美国盐湖城冬奥会就基于安全问题理由没有采用Wi-Fi技术，2004雅典奥运会设计和部署IT系统的部门仍然声称他们也不会在正在架设的通信网络中设置Wi-Fi。该项目的负责人，Schlumberger公司的技术集成总监克劳德毫不留情地指出，这是因为有关各方认为802.11b技术的安全性不能令人满意。而欧盟为了自身安全和用户利益等原因，也在2003年针对WLAN标准进行干预和管制，制订自己的WLAN标准HiperLAN2（对应802.11a）和HiperLAN1（对应802.11b）。也因此，以英特尔为代表的Wi-Fi在欧洲市场举步维艰，困难重重。在亚洲，2003年6月，包括NEC公司在内的126家日本企业也已开始着手制订更安全的WLAN日本标准。

美国人、欧洲人、日本人都可以对迅驰技术采用的标准进行质疑和修订，到了中国人这里，事情好像就变得很复杂。

据统计，2003年第三季度，亚太地区以18%的份额成为世界第二大Wi-Fi市场。作为亚太地区的三大消费国之一，中国全年WLAN市场规模已达6亿元人民币，下半年比上半年增长75%左右。2004年这个数字将达到10亿元人民币。如果换算成美元，这1亿多美元对于富甲天下的英特尔并不算什么。即使IDC预计2007年中国大陆将成为亚太区最大的市场，将占据亚太区45%的市场份额，WLAN的销售额相对传统的台式机业务来说也只能是一个零头。

不过决定这1亿多美元收入的，是美国人制订的无线互联网标准。这看上去不起眼的无线网络标准一旦与即将到来的3G移动电话技术相结合，就可将互联网的平台由PC扩大到手机，每个手机通过网络交流的电波，都将通过美国人制订的标准编译、发送、接收。而中国的移动电话用户，根据2004年2月26日中国信息产业部公布的统计数字，已经达到了2.768亿户。未来的移动通讯大蛋糕才是美国人咬住迅驰技术标准死不松口的原因。

中国人不是第一次吃技术标准的亏。2003年国外厂商组织的DVD6C联盟根据相关标准和知识产权，迫使中国厂商交付相关费用，尽管世界上第一台DVD“万燕DVD”是在中国的电子研究所中诞生的。随后中国市场的DVD产品价格悄然上涨，并且因为价格优势的丧失被迫退出部分国外市场。大棒落下的滋味尚记忆犹新。所以此次中国方面从根本做起，“三流公司卖产品，二流公司卖服务，一流公司卖标准。不过不是什么人都有资格制订标准的。”这是凭借技术标准在GSM时代崛起的高通公司向同行介绍的经验，那么，中国人有资格制订标准么？显然美国人不这么认为。大洋彼岸甚至传出了“向中国禁运芯片”的声音，就如同阿兰·罗斯所言：“不和你玩了。”



禁运会不会发生？此前记者向英特尔中国方面一再求证，没有得到明确的回答。不过中国方面显然也做好了最坏打算。信产部电信研究院陈育平主任多次在公开场合表示，中国有能力独立制造WLAN芯片。由于问题在于无线网卡采用的802.11b标准，理论上只需更换采用中国WAPI标准的WLAN网卡芯片组就可以解决。中国内地具有一大批具备世界先进水平的芯片提供厂商，如中芯国际等。据悉，目前在北京的六合万通及华大电子两家厂商正在着手开发国产WLAN芯片产品，特别是其中的核心芯片组产品。六合万通新闻发言人黄一平自信地表示：“六合万通的无线芯片组进展顺利，6月份之前拿出符合WAPI的产品肯定没问题。”现在担心的只是6月份之前芯片能不能量产。而提供

关键词释义：

WAPI：WLAN Authentication and Privacy Infrastructure，无线局域网鉴别和保密基础结构标准

WLAN：Wireless Local Application Net，无线局域网

Wi-Fi联盟：这个国际非盈利组织成立于1999年，在全球范围内推广Wi-Fi无线标准。目前拥有208个成员，包括无线半导体制造商、无线产品制造商、计算机系统提供商以及软件制造商。比如国外的Intel、微软、爱立信、IBM、NOKIA、CISCO、西门子，中国台湾省的DLINK、AMBIT等。目前中国内地有5家公司是Wi-Fi联盟成员，如华为和中兴通讯。

WAPI的起草者：宽带无线IP标准工作组，则有成员单位13家，大部分为国内大学和科研机构，有5家为中国公司。

WAPI技术原理：在移动终端和无线接入点（AP）之间增加一台认证服务器，这台服务器的主要功能就是专门负责登录证书的发放、验证和吊销。在一个合法的无线局域网内，移动终端和AP均安装有认证服务器发放的公钥证书，就像公民持有身份证一样可以出入于任何公共场合。在移动终端访问AP时，两者必须相互验证对方的证书是否合法，只有在双方都没有任何问题的情况下才能完成连接，这样就有效避免了非法移动终端侵入合法AP所造成的无线网络资源占用，也有效防止了合法移动终端因访问非法AP所造成的信息泄漏问题。



无线接入技术的西安捷通通信公司“宽带无线IP网络安全技术WAPI”项目已通过ISO授权的相关机构审查，具备完全的自主知识产权。从技术专利到产品制造，中国人都有能力自己解决。唯一可能面对的障碍就是与网卡配套的芯片提供者，英特尔公司釜底抽薪，拒绝提供与之搭配的奔腾M处理器和英特尔855芯片组。不过AMD公司公关总监陈劲松在不同场合多次表示：“开放标准”指的是AMD产品不存在同任何标准不兼容的问题；而“公平竞争”则体现在AMD愿意在CPU和主板等技术上提供对WAPI技术支持的便利，并给予第三方厂商（包括无线芯片厂商和整机制造商）必要支持，使其可以提供适应中国市场标准的组合产品。AMD处理器与英特尔迅驰最大的不同是没有加载无线芯片，近期也没有生产此类产品的计划，因此不存在同各国标准不兼容的问题。AMD可与世界各国政府和厂商合作，提供符合任何市场标准的产品。

2004年4月2日，方正科技向有关部门提交了具有无线局域网功能的方正颐和A760（NB700）型号笔记本电脑的“CCCi”认证申请，并将样品和相关资料送达国家无线电频谱监测和检验中心申请WAPI等测试。在通过了电气安全、EMC（电磁兼容）、协议、加密等方面的测试以及型号核准程序后，获得了由CQC颁发的首张符合WAPI的无线局域网产品强制性认证证书。至此，突破口已被打开。符合中国WAPI标准的产品进入市场，只是时间问题。未来的无线互联天地，依旧广阔无边。

英特尔对于冲突的未来前景一直没有作出意思明确的表达，不过在记者追问之下，英特尔中国公司的公关经理刘婕表示：英特尔需要对这一标准进行仔细评估，就所担忧的问题同中国政府协商。但从技术角度上说，英特尔很难支持或者兼容中国WAPI标准。而且，英特尔也无法与中国政府授权的24家本土厂商就合作达成一致。而信息产业部的业内专家认为，中国庞大的用户市场决定了英特尔绝对不会放弃已经辛苦建立的“江山”，但要针对WAPI技术进行技术改进和产品升级，并面对随之而来的中国标准，这是英特尔需要和中国政府协商解决的心理问题。至于消费者已经购买的迅驰笔记本，根据有关法律，英特尔公司必须对售出的迅驰笔记本有合适的服务举措，否则将面临中国法律的制裁。

就在发稿之际，从刚刚结束的德国汉诺威CeBIT展览上传来消息：英特尔公司开始大力推广基于WiMAX技术的无线局域网产品。WiMAX技术采用美国电气和电子工程师学会（IEEE）在2003年1月发布的802.16无线互联标准。2003年7月12日，就在中国WAPI标准推出2个月之后，英特尔公司在美国宣布重点开发基于此技术的产品，并在2004年开始推广发布。没有任何证据表明这两件事情之间有直接联系，不过，我们都宁愿这仅仅是个巧合。正如邱吉尔所说，在利益面前，没有什么承诺是永恒的。所以很多貌似简单的问题，远远没有那么简单。

视野

PC MAGAZINE

2004年04月06日

blog是网络时代出现的新交流方式，它大大拓展了我们的言论空间。无论美国还是世界上其他什么地方，都有人在利用各种手段，通过blog扩大着自己的影响，比如我从《纽约时报》上读到中国有一位女士成功地通过blog成为知名人士，尽管她所采用的方式与当地的传统道德有所冲突（译者注：应该是木子美吧？）。不过这也是blog所具有的特点之一：给人充分的空间，尝试与传统不同的东西。



随着3G通信技术和手机制造工艺的进步，一种名为moblog（mobile+blog）的形式正在悄然兴起。它通过手机上的摄像装置拍摄使用者周围的人物或景色，然后使用者通过GPRS网络将图片和注释发送到自己在网络上注册的moblog页面上。由于它具有更大的随意性和时效性，目前很多年轻人都很喜欢并且尝试它。至少我的女儿是个热心者，整天拿着她的诺基亚6600四处拍摄，然后注明“这是我们家小狗在花园里埋藏的宝物”等之类的文字发送到网络上。

好了，很多人知道我要说什么了，就是隐私权的问题。技术给了我们越来越多的便利，但也使我们的监督越来越困难。据悉欧洲的某些剧院和影院已经在“禁止携带相机/摄像机”的告示外增加了“禁止携带拍照手机”的说明。不过这很难做到，因为手机可以在没有任何迹象的情况下以各种角度拍摄。很多人为此很恼火，特别是那些名人。长此以往，手机的拍摄功能必定会成为法律中的争议点。我们可以宽容技术，但我们必须束缚使用技术的人。

tom's hardware guide

2004年04月06日

一份来自AMD网站上的文档表明，AMD将很快扩展其移动版Athlon 64的产品线。最新的低功耗型号将使AMD得以把这款高性能的处理器集成到更小的笔记本电脑里。近几年里，AMD在移动处理市场赢得了相当可观的市场份额。水星分析公司的调查表明，AMD在移动处理器市场的占有率达到了12%，比英特尔发布迅驰平台之前高出不少。然而，目前AMD的新产品只面向一小部分用户，比如要用笔记本电脑替换台式机或青睐轻薄型笔记本电脑的用户，而目前轻薄型笔记本电脑的市场正牢牢掌握在英特尔手中。这种现状很快将有所改观，AMD网站上的一篇PDF文档中提到了关于“移动Athlon 64 2700+”的计划。这款处理器被定位为该处理器家族中最低端的一款。从处理器说明上看，这款处理器的功耗几乎仅为其他移动版Athlon 64的一半。2800+、3000+和3200+三款移动版处理器的最高设计耗电量（TDP）被设定为62W，而2700+的耗电量仅为35W。这3款处理器的最低TDP为13W到12W，核心电压的范围则为最高0.95V～1.40V和最低的0.90V～1.20V。与上面3款处理器相比，英特尔的处理器规格说明中表示，移动P4的TDP为66.1W（2.66GHz）和68.4W（2.8GHz）。而1.5GHz、1.6GHz和1.7GHz迅驰的功耗则为24.5W。



颠覆DVDrip，未来属于MKV！

■广东 GZ

喜爱下载DVDrip的朋友最近可能已经发现了，很多动漫的DVDrip开始采用一种名为MKV的格式。这是一种由俄罗斯程序员开发的多媒体封装格式，MKV是Matroska的缩写，而Matroska是完全开放源代码的开发方案（http://matroska.org/news/index.html）。

首先要澄清一个概念，多媒体封装格式也称“Multimedia Container”（多媒体容器），它不同于DivX、XviD、MP3这类视频或音频编解码格式，而只是为编解码文件提供了一个“外壳”，即只是把这些音、视频文件“组织”起来，合成一个文件。举例来说，目前最常见的DVDrip格式AVI，也是一种多媒体封装格式，虽然它是一个单独的文件，但实际上可能是由XviD编码的视频文件和MP3编码的音频文件组合起来的（之所以说可能，是因为还有其他编码组合方式），这就是多媒体封装。常见的AVI、VOB和MPEG格式都属于这种类型，AVI格式是其中的王者，这也是DVDrip主要采用AVI格式的原因。那么MKV能带给我们什么呢？

万能格式容器

AVI格式出现已经超过10年了，尽管现在还保持着旺盛的生命力，但由于其原始架构过于陈旧，所以能支持的音、视频编码非常有限。近年因为DVDrip的发展，使其可以通过VirtualDub（一套免费的多媒体剪辑工具）拥有2条音轨，除此之外再没有任何其他改进。在日新月异的多媒体世界里，AVI已经显得捉襟见肘。Matroska最大的优势就是可将多种不同编码的视频、16条以上的音轨和不同语言的字幕流封装到一个文件中，甚至连非常封闭的Real及QuickTime格式也支持。它几乎是一个万能的媒体格式容器，可以说是对传统媒体封装格式的一次颠覆。

有容乃大，MKV也因此带来了更灵活的编码选择，达到更理想的视听效果。例如，Real系列多媒体封装格式之一的RMVB，它不支持多声道（两个以上），所以尽管其视频编码算法非常优秀，但对于注重影片声效的用户就无能为力了，制作者只能选择可以合成AC3或DTS的AVI格式。而现在，MKV可将RMVB视频与AC3、DTS等音频完美地结合起来（图1），这显然会给DVDrip的制作带来巨大冲击。以前容量为2张CD的MPGE-4编码的DVDrip影片，保持质量基本不变，采用RMVB视频编码后容量会降到1张CD。而如果仍然采用2张CD的容量，采用RMVB视频编码后画面质量将得到很大提升（图2）。最多容纳16条不同编码的音轨也可使DVDrip达到与DVD媲美的音响效果，这些对于AVI格式来说，都是无法想象的。



图1



图2

先进的媒体特性

现在以AVI封装的影片尽管号称DVDrip，但其实它只是声音和画面质量接近DVD，而媒体互动性已经完全丧失，这还是因为AVI封装格式的局限，而MKV封装格式的出现将使DVDrip不再名不符实。

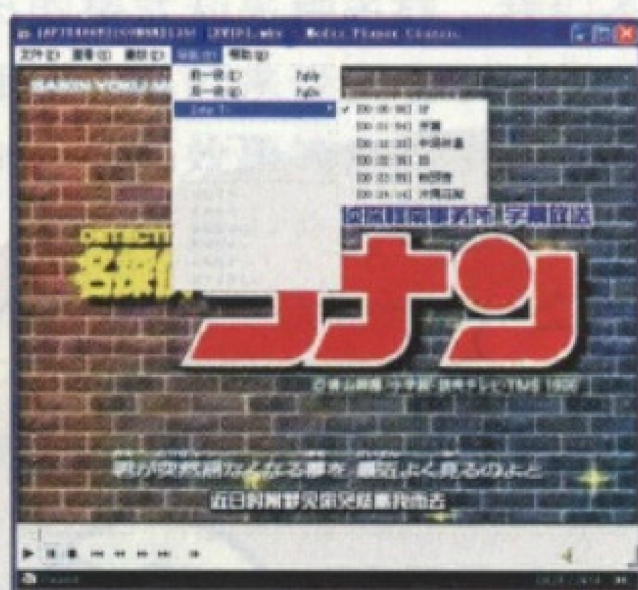
我们知道AVI文件是无法封装字幕流的，所以在观看DVDrip时必须使用外挂的字幕文件，并且对于字幕文件的的存放位置及命名有诸多限制。而MKV可以将字幕流封装在文件中，并支持SRT、SSA、ASS等多种字幕格式，而且可以同时封装多达16种语言的字幕，最重要的是它还支持Unicode编码，乱码将得到彻底解决。显然MKV在字幕问题上要远胜于AVI，并且由于这些字幕都具备很强的可调整性，实际的效果甚至优于DVD（图3）。

DVD的一大特色就是具有很强互动性的菜单系统，而AVI对此无能为力。MKV彻底改变了这个局面，它也可以实现自定义段落概念，播放时可随意进行选择（图4）。当然，“书签”等附加功能也可以轻松实现，是不是和

DVD越来越像了？虽然这一系统还在开发中，但预计未来几个月内就可以看到成果。

MKV格式的另一大创举就是可令普通的媒体格式拥有流媒体特性。虽然目前还不能实现即传即播，但至少已经可以即下即播了。也就是说下载了多少就能看多少，而不必像AVI那样必须下载完才能播放。如果MKV将来可以突破流式音传输的技术难关，那么对于非流式音、视频编码应用于网络无疑是一大福音，在线观看的方式也不再受限于现在的这几种商业格式，因而对网络媒体传播产业也可能产生深远的影响。


图3


图4

最后是兼容性问题，尽管AVI在Windows平台上占据统治地位，但在MacOS、Linux、BeOS/OpenBeOS等操作系统中的支持就非常有限了。而MKV从一开始开发时就是跨平台的，因此无论技术深度还是应用广度上都已经全面超越AVI格式。

实际应用解决

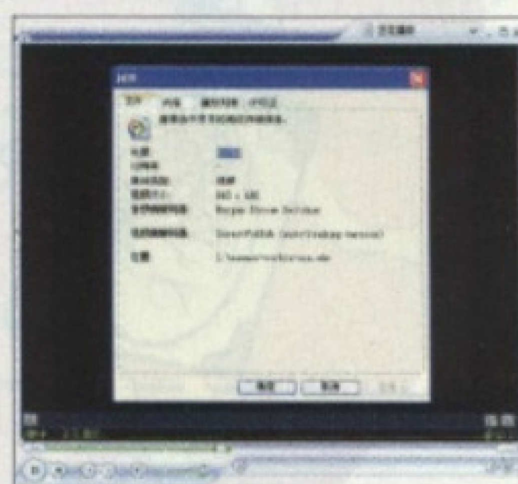
说了这么多MKV的好处，但到底如何能播放这种格式的文件呢？其实并不困难，只要安装"MatroskaSplitter.ax"和"VSFilter.dll"插件即可，下面以Windows平台为例讲解。

"MatroskaSplitter.ax"是播放插件，安装后可使Windows Media Player（以下简称WMP）等播放器支持MKV格式。最新版为1.0.2.3，下载地址：http://prdownloads.sourceforge.net/guliverkli/matroskasplitter_20040311.zip?download。将压缩包解开后会有两个目录，其中"Release"目录中的文件适用于Win9X系列，而"Release Unicode"目录中的文件适用于WinNT/2000/XP。如果是Win9X系统，那么请将相应文件拷贝到"Windows\system"目录下，如果是WinNT/2000/XP系统则要将相应文件拷贝到系统文件夹下的"system32"目录下。以WinXP为例，拷贝完以后点击"开始"按钮，打开"运行"窗口，执行命令"Regsvr32 C:\windows\system32\MatroskaSplitter.ax"即可（图5）。

"VSFilter.dll"是字幕插件，最新版为2.33，下载地址：http://prdownloads.sourceforge.net/guliverkli/vsfilter_20040308.zip?download。存放位置与安装命令形式同上。


图5

安装这两个插件后，我们就能使用WMP播放MKV文件了（图6）。但如果想更完美地支持MKV格式而又不想手动安装插件的话，那么Media Player Classic（以下简称MPC）是最好的选择，这是由Gabest（这家公司还开发了著名的字幕机VobSub）开发的一款外形类似Windows媒体播放器的超强播放工具，而且它也是Matroska指定的播放器。下载地址：http://prdownloads.sourceforge.net/guliverkli/mpc2kxp6482.zip?download（Win2000/XP）；http://prdownloads.sourceforge.net/guliverkli/mpc98me6482.zip?download（Win98/Me）。相对WMP而言，MPC对于MKV格式的支持要好得多，比如说WMP无法实现段落选择，而MPC可以。再比如，在MPC中选择"查看"→"选项"，在弹出窗口中选择"输出"，将"DirectShow视频"设为"VMR7/9(无转换)"（图7），注意显示属性中必须要设置为32位真彩。这样就能使用MPC的字幕功能了，再配合VobSub，就可实现双字幕（图8）。


图6

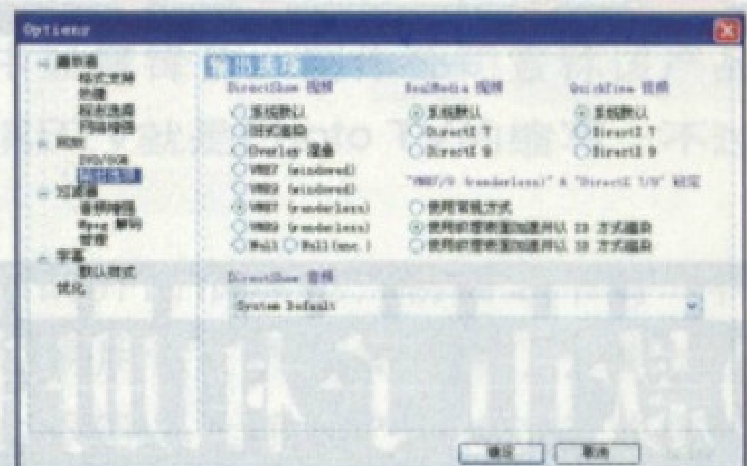
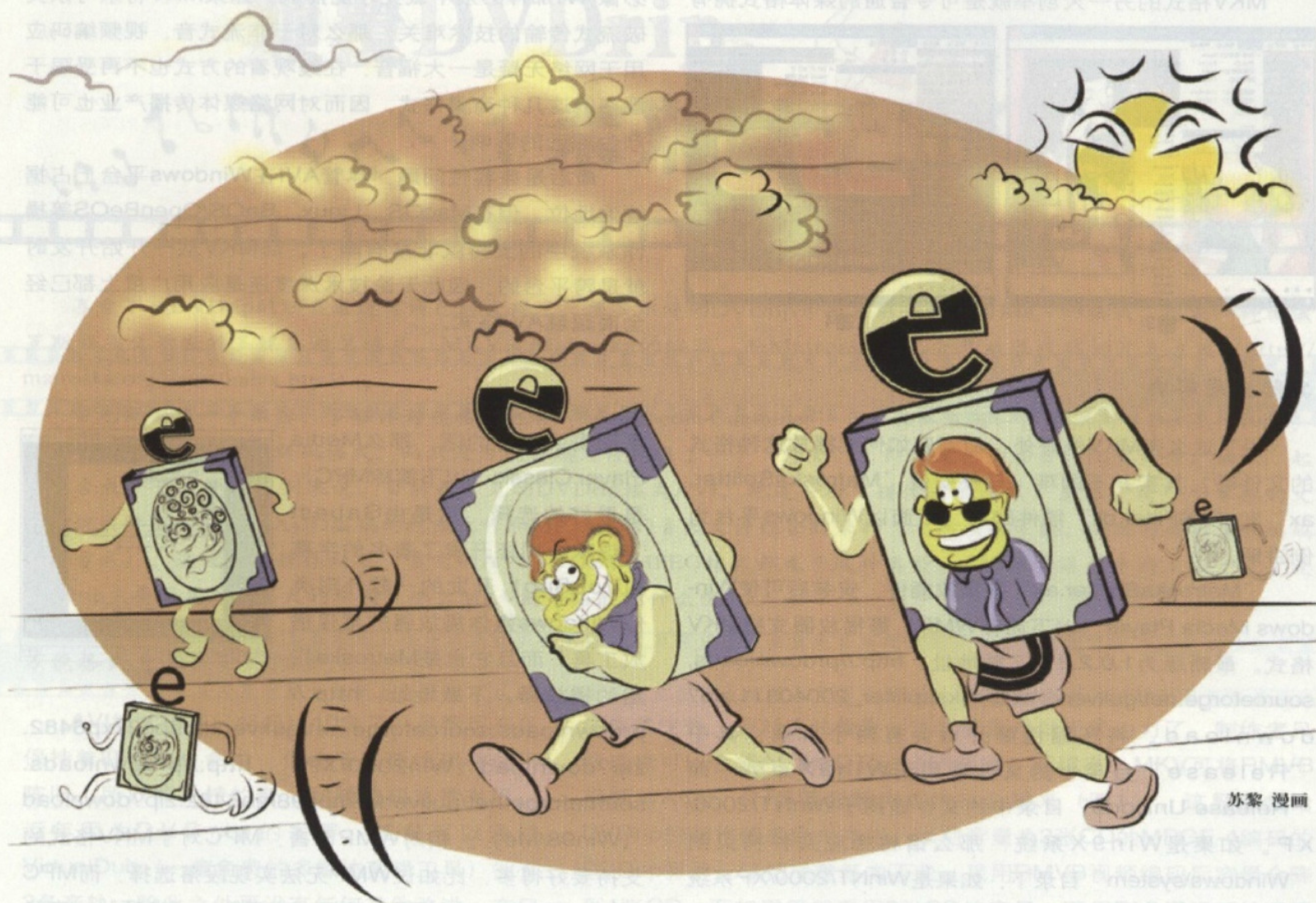

图7


图8

MKV的未来

Matroska拥有开放源代码、技术先进、跨平台等众多优势。想想看，与DVD不相上下的影音效果，毫不逊色于DVD的菜单系统，更优越的网络应用特性，这些革命性的新特性对多媒体产业将产生极大冲击。不过我们也应当清醒地认识到，Matroska毕竟是一种开放源代码发展方式，虽然具有很强的包容性，但没有深厚的背景可以依托，这是它最大的弱点。

AVI拥有最广泛的软硬件支持和强大的背景支持，因此MKV要想取代AVI成为主流多媒体封装格式，并非易事。目前，Matroska普及的理想途径莫过于DVDRip。但由于DVDRip一直受到版权问题的困扰，所以虽然是主流，但很难形成标准。对于Matroska而言也存在同样问题，现在MKV的开发仍然处在初级阶段，尽管已经有了很多令人激动的特性，但毕竟还不成熟。作为用户，我们只能期待这种优秀的格式能早日进入主流市场，为更多的人带来福音。



苏黎 漫画

鲜花、美女与包装

10款电子相册制作软件横向评测

■策划 本刊编辑部
■晶合实验室 iCat 别理我
广东 GZ
贵州 冰河洗剑

五一将至，面对长假你会做何打算？无论去向哪里，一定少不了心爱的数码相机。“玩成归来”，如何与朋友、家人分享一路上收藏的兴奋与体验呢？

需要说明的是，这次横评除了有10款相关产品的对比说明外，还有大量关于数码照片处理及电子相册制作的技巧和知识性内容，不容错过哦。另外，还要感谢别理我同志为我们拍摄的漂亮MM（见封面导读）。

什么是电子相册？

其实这类软件并不少，只是难以给出准确定义。虽然制作方法大同小异，但最终输出的格式却多种多样，我们不能说哪一种是"正宗"的电子相册。总的来说，电子相册就是通过增加背景音乐、播放控制、转场效果等常见手段，将数码照片（或影像）组织起来，然后生成一个可在电脑或家用影碟机上播放的虚拟相册。

按照生成格式或形式的不同，电子相册可分为网络相册、视频相册、Flash相册、制作成可执行文件的相册（EXE）、屏保相册（SCR）和3D相册等多种形式。其中最常见也是最实用的就是视频相册，所以我们这次的横评主要围绕这个功能展开。视频相册一般有VCD、SVCD、DVD和Mini-DVD等几种输出形式，其最大优点就是既可以在家用影碟机上播放，又可以在电脑上播放，比较方便且利于传阅。而缺点就是照片显示质量不够理想，解析度较低，这主要是由于视频格式的限制所致。因此这只是一种与家人、朋友分享快乐的好方法，用它来保存原始照片并不明智。

我们如何挑选参测产品？

如上面所说，我们的评测是围绕视频相册的制作展开的，因而参测产品至少要具备刻录VCD的基本功能。事实上，我们在开始横评之前，广泛试用了国内外30余款同类产品并进行简单的比较，大家最终看到的这10款产品都是其中的佼佼者。

从功能上看，大部分产品只具备生成视频相册的功能，也有个别产品涵盖几乎所有的输出方式。鉴于这种输出能力上的巨大差异，我们将以视频相册的输出能力作为主要评分依据，对于其它格式的输出能力给予适当加分；从制作公司看，既有像Adobe、友立这样的国内外大厂，也有一些不知名的小公司；从价位看，这些产品的水平可谓参差不齐，而且很多产品在中国尚未建立完整的销售体系，所以价格将不作为我们横评的依据，文中也不会出现类似"性价比"如何的说法。基于同样的原因，厂商的售后服务也不是我们这次横评所关注的内容。

参测产品

国产软件：友立DVD拍拍烧、数码故事2004、Photofamily（电子相册王）。

国外软件：Adobe Photoshop Album、Arcsoft PhotoBase、Jasc Paint Shop Photo Album、Photo2VCD Professional、MemoriesOnTV、Honestech Photo DVD、PhotoMeister Professional Edition。

从我们最终选定的软件来看，大致分为三类：专业的视频相册制作工具，功能专一且强大，数码故事2004为典型代表；照片管理与输出并重的软件，对照片的组织能力非常强，输出种类也很多，只是每种功能都相对简单，Adobe Photoshop Album是这一类的典型；管理能力和输出能力都不强，但界面很具亲和力，上手简单且具备某方面的特长，Honestech Photo DVD就是这样一款产品。说了这么多，大家都等急了吧？下面就让我们先来看看产品吧。

产品点评

产品名称：数码故事 2004 白金版
版本：3.1.0.13
大小：11.4MB
厂商：深圳市万兴软件有限公司
发布日期：2004 年 3 月
官方主页：http://www.wondershare.cn

这是一款最近在国内渐渐流行起来的电子相册制作软件，无论下载量还是注册量都节节攀升。它并非出自"名门望族"，也没有什么特别突出的地方，起初我们并不是很看好它，但在评测中它却以专一、实用的功能逐渐从参测产品中显露锋芒。制作公司宣称该产品是"国内首套个人PTV制作系统"，所谓PTV就是Photo TV的缩写，不过这种说法未免有些炒作概念之嫌。



产品的界面很漂亮，初看之下有一种华丽的感觉。该软件具备较好的易用性，界面简单明了，再加上适当的向导操作，使得初学者也很容易上手。产品并没有太多诸如照片管理和编辑之类的附加功能，输出格式也仅限于视频相册，但仅就这方面功能而言，产品还是相当成熟的。评测中我们也发现，万兴软件明显是以Photo2VCD为"榜样"来制作这款产品的，软件界面的布局和大部分功能都与它的前辈极为相似，就连软件的英文名称——Photo2DVD Studio也有异曲同工之妙。但我们也必须承认，综合来看，这款产品是青出于蓝而胜于蓝。

由于是国产软件，所以本地化程度及对中文的支持自然应该不在话下。但令我们感到奇怪的是，数码故事中所有

转场效果的名称都是英文，这样很不利于用户进行选择。另外在整个测试过程中，我们对这款软件有一个非常突出的感觉，那就是慢。启动速度慢、打开照片慢、调用模板更慢，相对于较为完善的功能，性能是这款产品亟待加强的部分。另外，这款软件支持的输入格式比较全面，包括13种图像格式及视频、音频格式各3种。

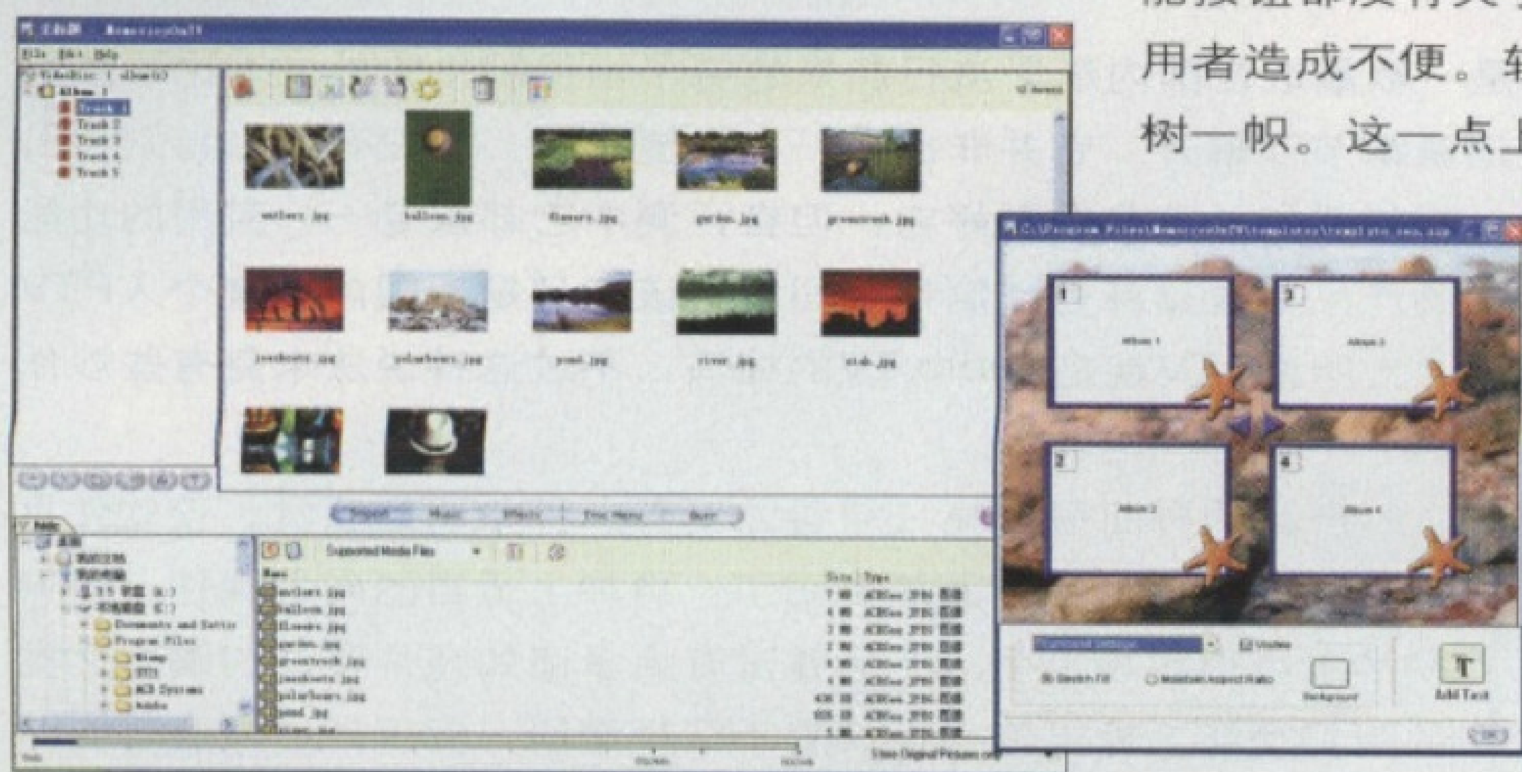
产品名称：Photo2VCD Professional
版本：2.81
大小：4.6MB
厂商：Photo2VCD
发布日期：2004年3月
官方主页：http://www.wondershare.com



这是一款“成名已久”的产品，也正是上文中所说的“前辈”。和数码故事2004白金版相比，它不支持DVD刻录，而且功能上也略逊一筹。不过它赖以成名的看家本领至今“无人能敌”。这就是它丰富且美仑美奂的转场效果，这些效果为相册增色不少。软件的界面非常简单也非常朴实，所有功能都一目了然，几乎没有使用菜单的机会。

这款产品的更新速度较快，其稳定性、兼容性、资源占用和性能方面都有上佳表现。尽管是一款英文软件，但由于知名度很高，所以汉化跟进速度很快，使用起来不会有太大困难。测试中我们意外发现其内置的图像编辑器与同类产品相比十分强大，只可惜绝大部分编辑命令都以菜单的形式出现，操作不是很方便。光盘菜单的设计能力是这款产品的“软肋”，没有模板，菜单上的文字和相框都无法移位，相框的数量和对齐方式都无法设定。不知道是不是Photo2VCD自知这方面能力有限，干脆还提供一个不创建光盘菜单的选项。

产品名称：MemoriesOnTV
版本：2.1.3
大小：6.4MB
厂商：PictureToTV.com
发布日期：2004年3月
官方主页：http://www.picturetotv.com



这款软件的名字很陌生，其实它并不是什么新“面孔”。还记得当年有款叫PictureToTV的软件吗？对，就是它，当时这类制作电子相册的软件还不多，它也算是一款知名产品，但不知为什么，从2.0版开始它就改名了。

这款软件没有提供任何操作向导，而是把主界面下方按步骤划分为5个标签页，同样达到了便于操作的目的。软件的界面比较清爽，不过很多功能按钮都没有文字标识，而按钮图标本身又不是很直观，对初次使用者造成不便。软件的转场效果虽然不多，但质量很高，很炫且独树一帜。这一点上，它是唯一真正对Photo2VCD构成威胁的产品。

该软件的光盘菜单设计能力也同样令人称道，不但具有丰富且精致的模板，而且还有很强的菜单编辑能力。该产品对输入格式的支持是比较全面的，刻录方面则可支持VCD、SVCD和DVD三种格式。在本次参测产品中，它是唯一可以指定视频及音频编码的一款，刻录方面的设置也较为丰富。本产品没有中文版，在网上可以找到汉化包，不过通常跟进速度不够快，比如我们撰写本文期间就只找到了2.1.1版的汉化包。

产品名称：Photofamily
版本：2.5
大小：26.6MB
厂商：明基电通（BenQ）
发布日期：2004年3月
官方主页：http://www.benq.com.cn

可能很多人并不清楚，明基也有自己的软件开发部门，而且他们所开发的软件不光是为了给自己的硬件产品增加附加价值（捆绑），同时也出现在零售市场上。其中Photofamily就是很受欢迎的一款产品，自从1.6版以后，它已经很久没有升级了，却在不久前出人意料地推出了2.5版，功能上有了不少改进。

平心而论，这款产品的功能不算弱，但糟糕的界面设计蒙蔽了人们的眼睛，无论布局、色彩、图标还是菜单的设计都给人粗糙的感觉。不过从

我们如何评测电子相册制作软件

前面我们已经说过，此次评比的重点将放在视频相册的制作上。其主要原因是现在各厂商开发此类软件的思路都不一样，而软件的开发又从来不会有任何标准，即某一类软件就应该具备哪方面的功能。这就造成了软件的横评不可能像硬件评测那样进行全面的比较，不然很多产品会因为根本不具备某些功能而吃亏。当然，我们并不会无视那些评测重点之外的软件功能，为了“照顾”那些其他功能非常强大的软件，我们也设置了一些加分项目，使整个横评的结果尽量做到平衡性与公正性兼具。

性能测试都是在一套专门的高配置平台下完成的，请读者注意测试结果的对比，而不要只注重绝对值。测试平台配置如下：
①操作系统：Windows XP+SP1中文版
②硬件环境：CPU为P4 2.6GHz、1GB内存、7200.7 120GB硬盘、52×CD-RW及怡敏信52×CD-R盘片N张。

下面的评分标准只是一个较为“粗略”的项目列表，实际上为了评测的严谨性和准确度，实际评分时每个小项下面还有更细致的评分项目，分数均被拆分为小于1的小数。所有细项加起来超过百项，但限于篇幅，也考虑到评测标准的可阅读性，我们并未列出这些项目。

1.界面和易用性（分值：10分，权重：2）

软件的易用性和界面设计有莫大的关系，一个好的设计可以极大地调动用户和产品间的互动性，工作效率也会大大提高。因此我们把这两项评分项目放在一起。考虑到此类软件的普及程度不高，所以容易上手是一个很重要的指标，为此我们给予了该项较高的权重。

①界面是否美观实用，布局是否合理，程序右键功如何，是否在系统右键中添加项目，方便操作（2.5分）。

②帮助系统是否完整，包括即时帮助、提示标签、帮助文件和图标描述等（1.5分）。

③是否具备操作向导且向导的可用性如何（1.5分）。

④打开文件、定制转场效果、编辑菜单等过程中有无预览，预览能否达到所见、所听即所得的实用效果（2.5分）。

⑤本地化程度如何，有无中文版或汉化版，如果有是否与软件英文版同步（2分）。

2.素材组织能力（分值：10分，权重：1）

这里所说的组织能力并不是从管理角度出发的，而是从制作角度出发的。从项目设置上也可以看出，管理能力很强的Adobe Photoshop Album等软件并不会因为此项评比而异军突起，相反，如果制作组织能力不强，还有可能被甩在后面，这样的测试设定也是服务于本次横评宗旨的。

①导入素材的方式。是否支持单项、批量及目录添加。是否支持从扫描仪、数码相机、手机和PDA等设备导入（1.5分）。

②素材整理方式（4.5分）

是否支持素材的有序及无序排列，即是否可以按日期、文件名、大小等属性排列素材，另一方面是否可通过拖拽方式任意摆放位置。是否支持素材的各种显示模式，即缩略图、详细信息和列表等，缩略图能否调整大小。一般开始刻盘前的最后一项设置中软件都会显示待刻数据的容量，还可能提示内容过少或过多，不过更好的方法是在整个制作过程中都实时显示当前容量。

③是否支持建立、导入和导出工程项目，执行程序时能否自动打开上次未编辑完成的内容（1.5分）。

④能否建立多层、多个相册，管理相册的能力如何（1.5分）。

⑤是否具备素材搜索或检索能力，效果如何（1分）。

3.视频相册设计能力（分值：10分，权重：3）

这部分内容是此类软件的核心，直接决定用户能否做出称心如意的电子相册，因此我们给出了最高的权重值，并且使这部分得分占到了总分的30%。

①背景音乐（2分）

是否支持背景音乐的循环播放、淡入淡出，是否支持音乐与视频的同步，即照片切换的速度由音乐长短决定。软件自带音乐的数量及质量。

②转场效果、照片效果、转场效果的数量及质量，对它们编排及控制能力如何（4.5分）。

③菜单模板的数量及质量，能否下载扩充（1分）。

④菜单编辑能力如何（1.5分）。

⑤能否为每张图片加入文字或声音注释（1分）。

4.速度测试（分值：10分，权重：1）

实际上软件速度的表现主要依赖于硬件配置，而且同类软件间的速度差别通常不大，所以软件速度问题并不像硬件那么令人关注。但作为对软件的全面评价，速度问题也是必须考虑的。生成相册的速度一项涉及到软件使用编码优劣的问题，且编码过程通常也是需要等待最久的操作，所以我们给了该项较高的分值。

①启动速度、载入素材的速度（2.5分）。

②生成相册的速度（6分）。

③刻录速度（1.5分）。

5.输入、输出能力（分值：10分，权重：1.5）

一般来说数码相机所能保存的格式只有JPG、TIF和RAW，但如果软件能支持更多图像格式甚至视频格式，自然可为相册增色不少。至于输出格式，除我们最为关注的视频格式外，其他亦不能忽视，但作为对软件功能的一种参考，其他格式所给予的分值相对较小。

①输入格式（3分）。

②VCD/SVCD/DVD/Mini-DVD（4分）。

③输出时所能设置的项目，如可选内容、编码器、刻录速度等（1分）。

④额外输出方式，如光盘镜像、E-mail、网页、SCR、MPEG、PDA和EXE等（2分）。

6.图像处理能力（分值：10分，权重：0.5）

起初我们认为，图像处理能力对于此类软件是可有可无的项目，但在试用时我们也发现，有几款产品的处理能力还是颇为强大的。这样势必为制作相册提供更加便利的条件，为此我们把这方面功能设置为一个比重很小的评比项目。

①基本功能，包括裁剪、解析度、亮度、对比度和旋转等（5分）。

②进阶调整，色彩、色阶、去红眼、滤镜等（3分）。

③额外能力，除上述功能外的更多编辑处理能力（2分）。

7.稳定性、兼容性及资源占用（分值：10分，权重：1）

稳定性和资源占用是平时用户最关心的两个问题，因为它们对软件可用性的确产生很大影响。至于兼容性，我们虽然给了很高的分值，但并不容易拉开档次，因为兼容性更主要地取决于硬件。特别是DVD刻录及读取的设备都存在标准不统一的情况，所以这部分测试我们均以VCD刻录为测试样本，以保证测试的公正性。

①稳定性（3分）。

②分别在VCD/DVD机、CD-ROM、CD-RW、DVD-ROM及DVD±RW等设备上读取，以测试兼容性（5分）。

③资源占用（2分）。

8.总分计算

总共7个测试大项，得出各自成绩后分别乘以各自的权重值，然后相加便得到总分，满分应为100分。

9.奖项设置

拟设最佳性能奖1名，评测总得分最高者即为获奖者；考虑到大多数初级用户的需求，再向大家推荐一款简单易用且功能不错的产品，作为最佳易用奖。



各大网站的下载量来看，它还是很受欢迎的。

该产品是3款国产软件中支持输出方式最多的，包括设置为壁纸、发送E-mail、打包成EXE文件或屏保程序、发送至网站或PDA、刻录VCD等，不过各种输出能力都相对较弱。Photofamily是少数不支持光盘菜单的软件，它所制作的电子相册都以虚拟相册翻页的形式出现。

软件的图像编辑器功能很强，而且是类似于“我行我素”式的“傻瓜型”界面，操作起来十分方便。软件的很多较费时间的操作都没有进度条显示，只是看着自制的鼠标指针动来动去，给人不太直观的感觉。

最佳性能奖：

数码故事2004白金版 v3.1.0.13

经过一番细致严谨的对比评测，成绩单终于出来了（见下表）。结果是不是有点出人意料？起初包括笔者在内，谁也没想到这款名不见经传的国产软件会胜出。其实仔细分析一下就不会觉得意外了，作为元老级的电子相册制作软件，Photo2VCD的功能及品质一直得到广大用户的肯定。而数码故事2004正是Photo2VCD最忠实的追随者，无论界面布局、设置方法还是功能实现都如出一辙，甚至连英文名和官方主页地址都那么类似，要不是万兴公司对软件有明确的说明，还以为是同一公司开发的产品呢。

不过数码故事2004并不是一个拙劣的模仿者，它在Photo2VCD的大框架之下进行了大刀阔斧的改革。首先是界面美容，淡蓝色的界面风格给人清新的感觉。对DVD格式的支持，不知为什么，Photo2VCD做到现在还是不支持DVD刻录，也许是为了“名副其实”？在拥有与Photo2VCD水平相近的转场效果的同时还增加了照片效果，使电子相册的播放效果更上一层楼。改进的光盘菜单设计界面，不但设计能力有所加强，模板也很丰富，并且该公司网站还源源不断地提供新模板下载。

以上这些都是数码故事2004之所以胜出的重要原因，但我们也要看到它胜出的优势是非常微弱的，Photo2VCD Professional、MemoriesOnTV、Arcsoft PhotoBase和友立DVD拍拍烧的分数都与其非常接近，这也说明了该软件在做好核心功能的同时也要注意加强附加功能。另外，我们对该软件最不满意的地方就是速度，这一点在点评中也提到了，特别是载入菜单模板的速度几乎令人不堪忍受。好在其进行视频编码的速度没有令我们太过失望。

最佳易用性：

Adobe Photoshop Album 2.0

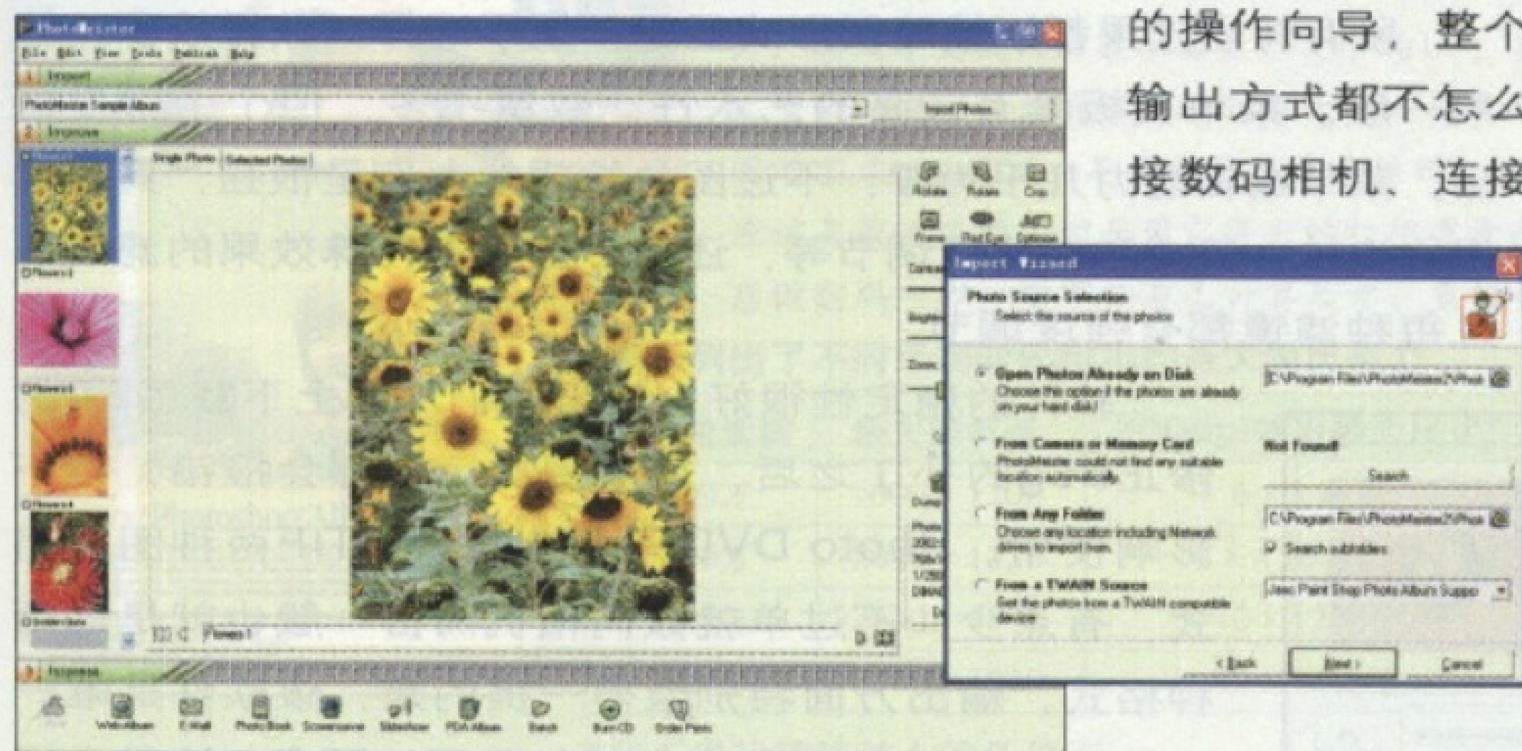
与数码故事2004一样，Adobe Photoshop Album最后得分相对较低也是一个冷门。其实作为一款数码照片管理为主，输出为辅的工具软件，它还是非常理想的，特别是对RAW的支持，使我们充分感受到这款产品的专业性。它独特的照片管理方式也颇令人称道，通过EXIF信息中的日期和添加标签的方式，使得照片的检索及查找都易如反掌。

软件的向导设计相当出色，使其在专业性与易用性之间找到了很好的契合点。但我们此次并不是评比照片管理软件，所以这款优秀的产品也只有“英雄无用武之地”了。但考虑到其全面的功能及上佳的易用性，我们决定把它作为最佳易用性产品推荐给初级用户。

总得分表

产品名称 / 评分项目	数码故事2004 白金版	Photo2VCD Professional	MemoriesOnTV	Photofamily	PhotoMeister Professional Edition	Arcsoft PhotoBase	Honestech Photo DVD	Adobe Photoshop Album	Jasc Paint Shop PhotoAlbum	友立DVD拍拍烧
界面及易用性（分值：10分，权重：2）：	7.7	7.6	6.8	6.3	6.0	8.2	4.8	9.4	5.6	9.5
素材组织能力（分值：10分，权重：1）	6.1	6.1	6.2	6.4	5	9.4	4.9	6.9	7.2	7.5
视频相册设计能力（分值：10分，权重：3）	7.8	6.8	7.3	5.1	0.5	5.1	4.9	4.1	1.8	6.1
速度测试（分值：10分，权重：1）	7.5	8.0	9.1	7.7	6.8	10.0	6.0	9.8	8.0	8.2
输入、输出能力（分值：10分，权重：1.5）	6.3	5.2	6.4	3.7	3.1	4.3	5.7	5.9	5	6
图像处理能力（分值：10分，权重：0.5）	3.5	9.5	3	9.5	7.5	8	9.3	7.5	7.5	1
稳定性、兼容性及资源占用（分值：10分，权重：1）	9	9.8	9.8	9.4	9.8	9.4	9.6	9.4	9.6	9.8
总分	**72.6**	**72.1**	**71.7**	**61.7**	**43.5**	**71.0**	**58.0**	**69.8**	**52.7**	**72.3**

产品名称：PhotoMeister Professional Edition
版本：2.47
大小：10MB
厂商：Paessler GmbH
发布日期：2004年2月
官方主页：http://www.photomeister.com



这是一款很有特色的软件，界面风格与其他产品迥然不同，很容易给人留下深刻印象。主界面自上而下分成3个部分，分别对应制作电子相册的3个步骤，整个界面就像一个整体式的操作向导。另外，软件还有普通界面可供选择，普通界面的格局和其他参测产品就很类似了。

软件的绝大部分操作，包括图像编辑都可以在主界面中完成，而不需要打开新窗口。它能支持多达9种的输出方式，而且每种都有详细的操作向导，整个界面设计得相当体贴，只是和同类产品一样，这些输出方式都不怎么强。奇怪的是，其图片导入方式有很多种，包括连接数码相机、连接扫描仪、打开本地或网上文件夹，唯独不支持单张图片的导入，实际使用时可能会造成一些不便。

PhotoMeister的工作效率不是很高，因为要同时显示图片的缩略图和大图，所以每次点选图片的操作都需要等待，能随时看到大图的调整情况固然很好，但如果以牺牲工作效率为代价似乎就不值得了。另外它也是一款英文软件，并且找不到汉化包。

产品名称：Arcsoft PhotoBase
版本：4.5.0.36
大小：47.7MB
厂商：ArcSoft
发布日期：2004年2月
官方主页：http://www.arcsoft.com

Arcsoft，中文名为“虹软科技”，这是一家以OEM著称的图形软件公司，该公司产品线很全，是Adobe公司在OEM市场中的有力竞争对手。Arcsoft PhotoBase是一款功能较全面且各方面实力也较平均的产品，它对于图像的管理功能，虽然没有Photoshop Album那么独具创意，但比较容易令初学者上手。笔者个人很喜欢这款软件的界面设计，称不上华丽，却十分养眼。



从输入到输出的整个过程中都有预览和各种提示相伴，充分体现了大厂产品对用户的体贴。软件所支持的各种输入格式和获取照片的方式都很全面，甚至包括了屏幕录像和屏幕截图的方式。这款产品的稳定性不是很好，我们在同类大型软件中也都遇到类似问题，总体感觉几十兆的大厂产品普遍要比那些小软件的稳定性差一些，好在生成视频或刻录的过程中没有遇到任何问题。

在一些诸如扫描仪、数码相机之类的硬件产品里经常可以看到这款软件，不过最新的4.5版还没有中文版推出，我们能见到的中文版都是较早的版本，在网上也找不到汉化补丁。

专业替代者

除专门的电子相册制作软件外，其实许多图像浏览软件也具备类似功能，它们共同的优点是简单快捷。比如最常用的ACDSee 6.0，它可制作自动运行光盘相册、HTML相册、在线Sendpix相册及幻灯片相册。制作过程均采用向导形式，而且步骤很简单，初级用户也可以在数分钟内熟练操作。但ACDSee制作出的电子相册样式都太单一，而且只支持在计算机上观看，因此其适用范围受到限制，只能作为一种电脑演示的解决方案。类似产品还有同为著名图像浏览工具的CompuPic Pro。

如果你希望快速编辑地制作VCD相册，可以考虑国产图像浏览工具“豪杰大眼睛2.1”。它除能制作“MPEG-1/VCD”电子相册外，还可以制作“EXE/SCR屏保”。不同于专业的VCD相册制作软件，豪杰大眼睛2.1的用户不需要掌握任何专业知识，只要选择相应照片即可生成合乎VCD标准的MPEG-1文件。虽然简单，但其生成的效果却有几分专业味道：支持60种转场效果，如百叶窗、拉幕、淡出淡入等；支持添加文字字幕，并可调整其屏幕位置；支持添加5种压缩及WAV格式的文件为背景音乐。

不过豪杰大眼睛2.1也存在一些问题，首先软件有个小Bug，制作时必须添加背景音乐，否则无法生成MPEG-1文件；其次软件只支持PAL制式，如要NTSC制式，需进行转换，最后该软件只能生成VCD 1.X格式的文件，而这种格式几乎没有什么互动性。

产品名称：Honestech Photo DVD
版本：2.0
大小：14MB
厂商：Honest Technology
发布日期：2004年1月
官方主页：http://www.honestech-e.com

从手头掌握的资料看，这应该是一家韩国公司，以经营视频类软件为主，我们甚至在英文版软件的帮助中看到了个把韩文。这款软件是所有产品中界面最简单的一个，而且很漂亮，颇具苹果风尚。不过有些功能按钮看起来不是很直观，又没有文字说明，虽说有提示标签但还是需要熟悉一段时间。界面里简单得连菜单都没有，按步骤整个界面被分成3个标签页，软件对照片的管理功能几乎没有。



所有转场效果都以缩略图形式显示，便于选择，数量较多，效果一般。菜单模板具有较高的艺术性，数量不多，但个个都是精品。菜单编辑能力几乎为零，不过图片编辑能力倒是很强，具有常规的旋转、裁减和对比度调节等，还有一些具备特殊效果的滤镜，且每种滤镜都有强度调节。

软件的稳定性很好，但当我们从网上下载了2.0的修正Bug的补丁之后，反而每次运行都会报错，但不影响使用。Photo DVD只支持JPG和TIF两种图片格式，有点少，不过单就数码相机而言一般也就是这两种格式。输出方面特别值得一提的是，该软件是唯一支持Mini-DVD输出的产品，如果图片不多，这是个很好的折衷方案——不需要DVD刻录机，还能得到较好的图片质量，不足之处在于这种格式容量比较小，且一般不能在家用影碟机中播放。

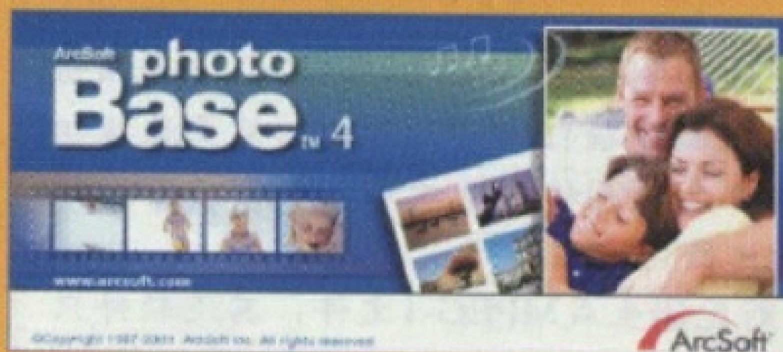
产品名称：Adobe Photoshop Album
版本：2.0
大小：77.1MB
厂商：Adobe
发布日期：2003年12月
官方主页：http://www.adobe.com

谁都知道Adobe是图形处理领域无可争议的老大，看看这款软件的容量，再看看那华丽的界面，起初笔者对它有很高的期待值，但经过对比测试我们发现，这款软件的定位并不是传统意义上的电子相册制作软件（其实另外几个大厂的产品也多是如此），应该称其为图像管理软件更贴切些。



该产品对数码照片的组织管理能力异常强大，而且比较特别的是它默认按EXIF信息的日期来对照片进行分类。软件还可为照片添加人物、地点和事件等标签，便于对照片进行多种属性的查找、分类和排序。这款软件还具备强大的分类检索及查找功能，如果你是业余摄影爱好者，有成千上万的照片需要管理，Photoshop Album无疑是最理想的选择。

它支持15种输出方式，也是参测软件中最多的，但仔细试用一下就会发现功能都比较一般，拿视频相册来说，它设置不支持光盘菜单。该软件的向导系统是最出色的，分类清晰、界面友好、指示明确。Adobe虽贵为图像处理领域的泰山北斗，但其具备的图像编辑能力实在稀疏平常，还不如前面介绍的10来兆的小软件。最后值得一提的是，它是唯一支持RAW格式的产品，RAW是专业的图片格式，很多高端数码相机都支持这种格式。









关于数码照片打印

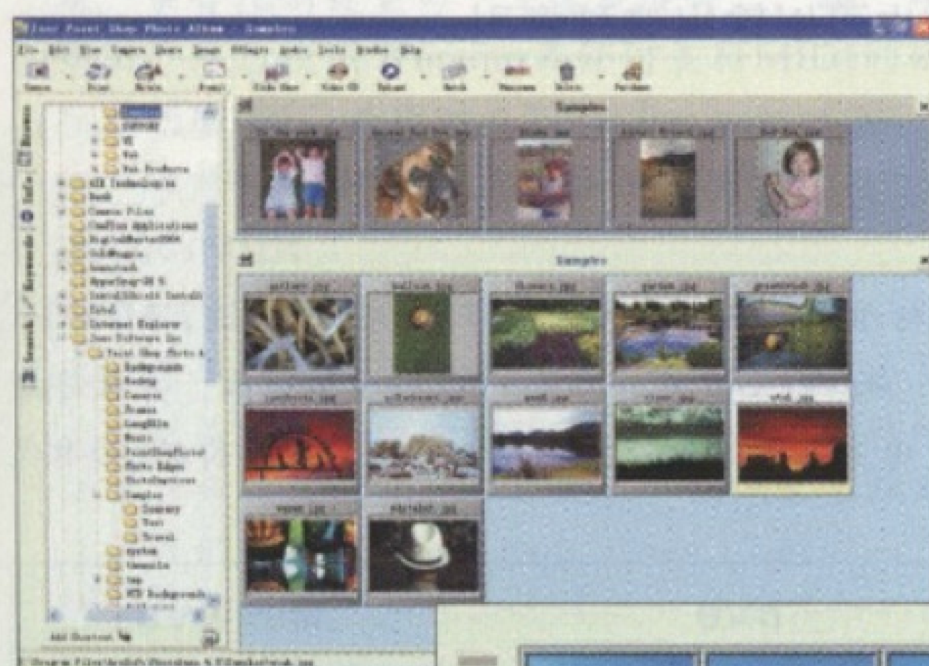
数码相机拍摄的照片在显示器看通常都比较大，如200万像素的照片，解析度就有1600×1200。能看到很大的图片，并不代表打印出来也能那么大，因为普通CRT显示器的分辨率只有约72dpi，而打印机的分辨率往往高达300dpi，日常照片一般可采用200dpi的打印精度，两者大概比例关系为1∶3，也就是说一张图片以200dpi的打印精度输出时，其尺寸大概只有显示器显示大小的1/3。实际家庭打印中，很多傻瓜型软件都会帮助我们调整图像大小以适应打印机分辨率与用户需求间的关系，ACDSee是其中最具代表性的。当然，Photoshop缩放插值应该是最优秀的，因而用它得出的打印质量也是最好的。如果去冲印店做数码冲印，则不必自己计算尺寸，直接带上原图即可。

下表中列出了不同级别数码相机的最大输出能力

DC像素数	最大解析度	200dpi输出最大尺寸*	300dpi输出最大尺寸*
200万	1600×1200	6×8英寸	3.5×5英寸
300万	2048×1536	8×10英寸	5×7英寸
400万	2400×1800	10×12英寸	6×8英寸
500万	2560×1920	10×12英寸	6×8英寸

*在不进行插值放大的条件下

产品名称：Jasc Paint Shop Photo Album
版本：4.0.3
大小：38.7MB
厂商：Jasc Software
发布日期：2003年9月
官方主页：http://www.jasc.com



独特的全景图拼接功能

Paint Shop Pro这个名字大家应该并不陌生，在Adobe还未垄断图形处理市场的年代，它也曾是红极一时的产品，被称为简装版的Photoshop，不仅能实现其80%的功能，而且还很便宜。

近两年关注这款软件的目光不多了，就连该公司同样出名的另一款产品，Quick View Plus也逐渐淡出人们的视线。这次横评时却意外地发现了该公司出品电子相册软件——Paint Shop Photo Album。初识软件界面感觉比较失望，因为它的界面太“简朴”了，老旧得像2001年以前的产品。实际测试结果标明，这款软件的确不是很出众，它也是那种大而全的产品，但又不是最全，没有什么特别突出的特点。

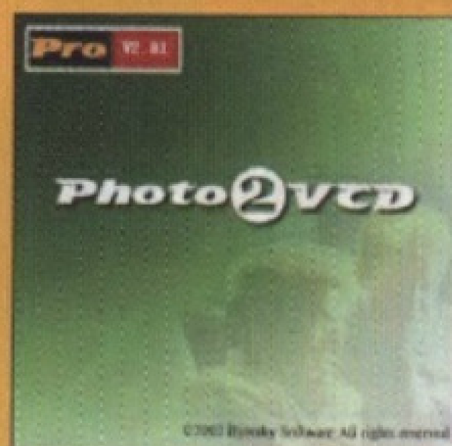
不过该产品支持的输入格式最为丰富，输出方面特别是刻录功能和Adobe及Arcsoft的产品一样平庸，管理功能又远没有这二者强大。唯一值得称道的便是界面中的侧栏了，除浏览外的Info、Keywords和Search这3个标签页非常有利于图片信息的检索和查找。

作为此类软件，Paint Shop Photo Album没有什么亮点，但也不是一无是处，令人感到意外的是，它提供了一个拼接全景照片的小工具。很多数码相机都提供拍全景照的辅助功能，即便没有，用数码相机拍全景照也是很方便的。此工具的拼接是完全自动化的，拼接后会直接进入编辑界面，如果有任何不满意的地方还可自行调整。在我们截稿前不久，Jasc又推出了5.0 Beta2版，我们下载试用了一番，新版本无论在界面美观程度、易用性还是功能上都有很大提高，值得期待。另外，该软件目前尚无中文版或汉化补丁。





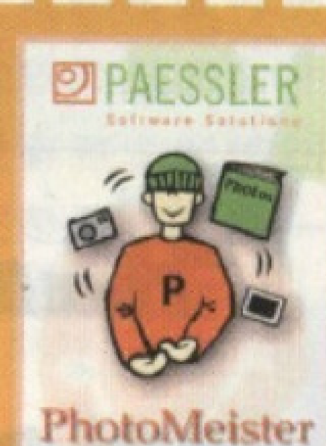
用短信袋鼠发短信
我的快乐大家一起分享
可同时向10人发短信
发送短信到21630，即可将您的短信存入到网络存储箱
1500条大容量个性的网络存储箱
开通服务：手机发送8到21630，或登录网站www.2163.com下载短信鼠直接注册
月租仅5元（限移动用户）
客服中心：022-23559500
详情登录网站www.2163.com











产品名称：友立 DVD 拍拍烧
版本：2.0
大小：53.8MB
厂商：友立资讯
发布日期：2003 年 4 月
官方主页：http://www.ulead.com.cn



友立公司的系列产品是国产图像处理软件的代表，一向以功能强大、简单易用而著称。DVD拍拍烧2.0虽然已经发布很长时间了，现在看起来仍然是一款相当不错且很有特色的产品。

这是唯一一款采用全向导界面的软件，易用性自不必说，界面也十分精美。它还是纯粹的电子相册制作工具，不具备任何管理及图像处理功能，在制作方面的实力比较平均，从图像和视频的混排、转场效果的添加到菜单模板的设计都有较高水准。该软件支持的输入格式颇多，特别是可以直接导入用Ulead Photo Explorer（同为友立出品的图像浏览器）制作好的幻灯片，增强了不同产品间的协作能力。

DVD拍拍烧还具备一个其他软件都没有的特色功能，就是制作和打印光盘贴纸，光盘贴纸编辑器的功能相当强大，再加上软件本身提供的各种效果出众的图片资料，使得用户可轻松做出漂亮的贴纸。软件可在一张A4纸上打印两张贴纸，还可制作带缩略图的光盘索引，当然，其他具备打印功能的软件多数也可以输出这种索引。

影碟的4种常见格式

首先必须清楚一个概念，人们通常所说的VCD/SVCD/DVD/Mini-DVD是影像工业出版的标准，而并非视频制作标准。简单地说，MPEG-1并不等于VCD，MPEG-2也不等于DVD。VCD和DVD均为国外公司掌握知识产权的国际标准，而SVCD是中国推出的VCD后续标准，并最终被认证为国际标准，但从未在事实上占领过市场。至于Mini-DVD则不是任何行业标准，它完全由业余爱好者开发而来，目的是用廉价的CD-R代替昂贵的DVD±R。这4种格式的主要区别对比表如下：

比较内容	VCD		SVCD	DVD	Mini-DVD
	1.X	2.0			
视频压缩技术	MPEG-1	MPEG-1	MPEG-2 2/3D1	MPEG-2	MPEG-2
最大视频分辨率	352 x 288	352 x 288	480×576	1920 x 1152	1920 x 1152
缺省视频分辨率（PAL）	352 x 288	352 x 288	480×576	720 x 576	根据具体制作而定
缺省视频分辨率（NTSC）	352 x 240	352 x 240	480×480	640 x 480	根据具体制作而定
帧频（PAL）	25	25	25	25	25
帧频（NTSC）	30	30	30	30	30
音频压缩技术	MPEG-1 layer 2	MPEG-1 layer 2	MPEG-1 layer 2、MPEG-2音频编码	MPEG-1 layer 2、MPEG-2音频编码、杜比AC-3编码、DTS	根据具体制作而定
声频通道的最大数目	2	4	6	8	8
一般使用的数据率	1380 kbit/s（352 x 288）	1380 kbit/s（352 x 288）	2750 kbit/s（480 x 576）	6500 kbit/s（720 x 576）	6500 kbit/s（720 x 576）
静态图像播放	不支持	支持720 x 576或更高分辨率	支持720 x 576或更高分辨率	支持720 x 576或更高分辨率	支持，根据具体制作而定
互动性菜单	不支持	简单选择的PBC控制	简单选择的PBC控制	具有强大交互能力的复杂菜单系统	根据具体制作而定
载体介质	CD碟片（70分钟/650MB）	CD碟片（70分钟/650MB）	CD碟片（35分钟/650MB）	DVD碟片（75分钟/4.7GB）	CD碟片（15~20分钟/650MB）
播放器	任意版本VCD机、DVD机以及计算机	具有PBC功能的2.0VCD机、DVD机以及计算机	专门的SVCD机、兼容标准的DVD机以及计算机	DVD机以及计算机	极少的DVD机以及计算机

如果简单地认为MPEG-2压缩的画质一定比MPEG-1好，并不是正确观念。VCD之所以画质不好，是因为其标准规定VCD的Video Bit Rate（视频流）不能超过1.15Mb/s，而不是因为MPEG-1不能提供更好的压缩质量，DVD也是如此。从另一个角度讲，MPEG-1和MPEG-2并不见得一定用于制作VCD和DVD，只要具备拥有解码能力的相应器材和计算机也同样可以播放。

准备好背景音乐

制作电子相册一般需要加入背景音乐，但我们手中的音频文件可能格式、音量各不相同，怎样让它们很好地融入相册呢？下面我们就来介绍一些音频处理的小技巧。

由于WAV是一种无损音频格式，而且兼容性最好，但尺寸较大，所以它是最好的音频中转格式。也就是说任意两种格式的音频互转，最好是先将其转成WAV，然后再将WAV转为目标格式。

MP3→WAV

将MP3转换为WAV很简单，只要用Winamp就可以了。下面以Winamp 5.02汉化版为例进行说明，其实从2.8版开始就有这项功能了，只是个别项目的叫法有微小出入。执行Winamp程序，按“Ctrl+P”打开“Winamp参数”窗口。在窗口列表中选择“插件”→“输出”，然后在“输出插件”列表中双击“Nullsoft磁盘写入插件 v2.0c（x86）[out_disk.dll]”。一般使用默认参数即可，但需要指定“输出目录”，并将“输出文件模式”设为“强迫WAV文件”（需要禁止循环播放）。

在Winamp主窗口中选择一个需要转换的音频格式文件，然后点击“播放”按钮即可开始格式的转换。转换过程很快，并且没有声音，不要以为没起作用而重复点击播放键，转换完程序自会弹出提示框。进行完格式转换后，记住要将输出插件调回“waveOut 输出 v2.02a [out_wave.dll]”才能恢复正常的播放功能。

MIDI→WAV

MIDI转成WAV的方法稍微麻烦一点，这里我们推荐使用Total Recorder，这是一款非常出色的录音软件，我们的讲解基于它的4.4汉化版。首先在其主界面中点击“录音源及其参数设置”，然后在设置窗口中选择“声卡”单选框，录音控制设置为“立体声混音”，按“确定”回到主界面。然后使用Winamp或任何支持MIDI的播放器播放欲转换的MIDI，并同时在Total Recorder中按下红色录音按钮，这样MIDI就被转录为WAV文件了。

WAV→MIDI

将WAV转换为MIDI是最困难的事情。因为MIDI文件只记录乐器的演奏方法，对于那些既有人声又有乐器的音乐来说是很难转换的。其次一般的音频软件都无法在众多的乐器声音只对其中一种取样，因此效果很难令人满意。这里我们向大家推荐AKoff Music Composer，它可以胜任简单的转换工作，但你必须找一首纯器乐的曲子。

1.启动软件，选择“File”→“Open WAVE file”，打开一个欲转换的WAV文件。

2.然后选择“WAVE”→“Convert WAVE file to MIDI track”，打开转换界面。

3.在“Sound Type”项中选择你欲转换一种声音，用来生成一条MIDI音轨，共有5个选项：Human Voice（人声）、Whistle（口哨）、Acoustic Guitar（吉他）、Piano（钢琴）和Wind Instrument（管乐）。

4.设定好后点击“Start”开始自动分析转换，当“File Convertion”进度条达到100%时即完成一条音轨的转换。按“Play”可以试听，不满意的话通过“Playback Instrument”（录音重放乐器选择）重新选择器乐。Patch为乐器，Drum为鼓声，满意后按“Add Track”生成一条MIDI音轨。

5.如此反复，便可将WAV文件中的每种声音都转成一条音轨。所有音轨会排列在主界面下方的空白处，这时仍可以给音轨起名，选择乐器、调整音量及左右声道平衡等。最后选择“File”→“Save Midi File As”保存即可。

名词解释：

EXIF：全称Exchangerable Image File Format For Digital Still Cameras，这个名字够长吧？它是由JEITA制订的用于记录JPG文件附加信息的方式。EXIF对图形打印、记录用户信息具有重要意义，目前版本为2.2。

紫边：数码照片高光与低光交界部位容易出现的紫色色斑。紫边出现的原因比较复杂，镜头的色散、感光元件的像素密度、相机的处理能力都有影响，即使传统银盐相机也可能出现类似现象。

插值：严格地讲插值包括放大插值和缩小插值，只要改变图片尺寸，就存在插值，但我们一般关心的插值概念指的是放大插值。插值放大可以提高图片像素数，但新的像素并非来自真实的感光数据，而是通过对原始像素周围的若干相关像素加权计算而来，画质会有较大下降。

点测光：测光是测光系统对镜头收集光线的测量过程，用以提供准确的曝光值。点测光是指利用测光系统的所有测光能力对小面积入射光进行测量。点测光看似不如自动测光（经过加权、计算的测光方式）方便，但很多情况下后者无法提供正确曝光值，我们可通过点测光对被摄主体进行测光，从而保证“中心思想”的正确显现。

曝光值：简称EV。EV值是一种曝光量大小的表示方法，它以1EV表示1档光圈或者1档快门速度的对应，每相差1EV值，光圈或快门速度差1档，单位面积感光物质上接收到的光亮相差1倍。

噪声：数码相机生成的图像中非光学错误的像素，常常表现为暗红色斑点。噪声可能来自于相机本身或周围环境的电磁干扰，也可能是由于内部电路在光/电信号转换过程中的错误计算造成的。通常使用较低的ISO值或在光线充足的条件下使用相机，都能有效降低噪声，而对数码相机而言，更直接有效的办法是使用大面积CCD/CMOS。

感光度（ISO）：原指胶片的感光速度，数值越高，相同EV、光圈值下快门速度越高，代价是更强的颗粒感。数码相机的ISO可轻松调节，我们能在高端的数码单反相机身上看到“ISO6400”这样的设置，当然，高ISO往往带来高噪声，减小分辨率也许可以有所改善。

WIA：Windows Image Acquisition，微软为WinMe/XP及后继操作系统准备的Windows图像采集系统。它所提供的服务从图形采集设备支持到编排打印，是一条龙式的解决方案，大大方便了用户，很多数码相机在WinXP下无需安装驱动即可下载、编辑照片，就是拜WIA所赐。

TWAIN：一个软件工业接口标准，使得硬件设备和应用程序之间能直接传输数据，这类软件包括著名的Photoshop。几乎所有扫描仪、数码相机都支持该标准。

功能对比表

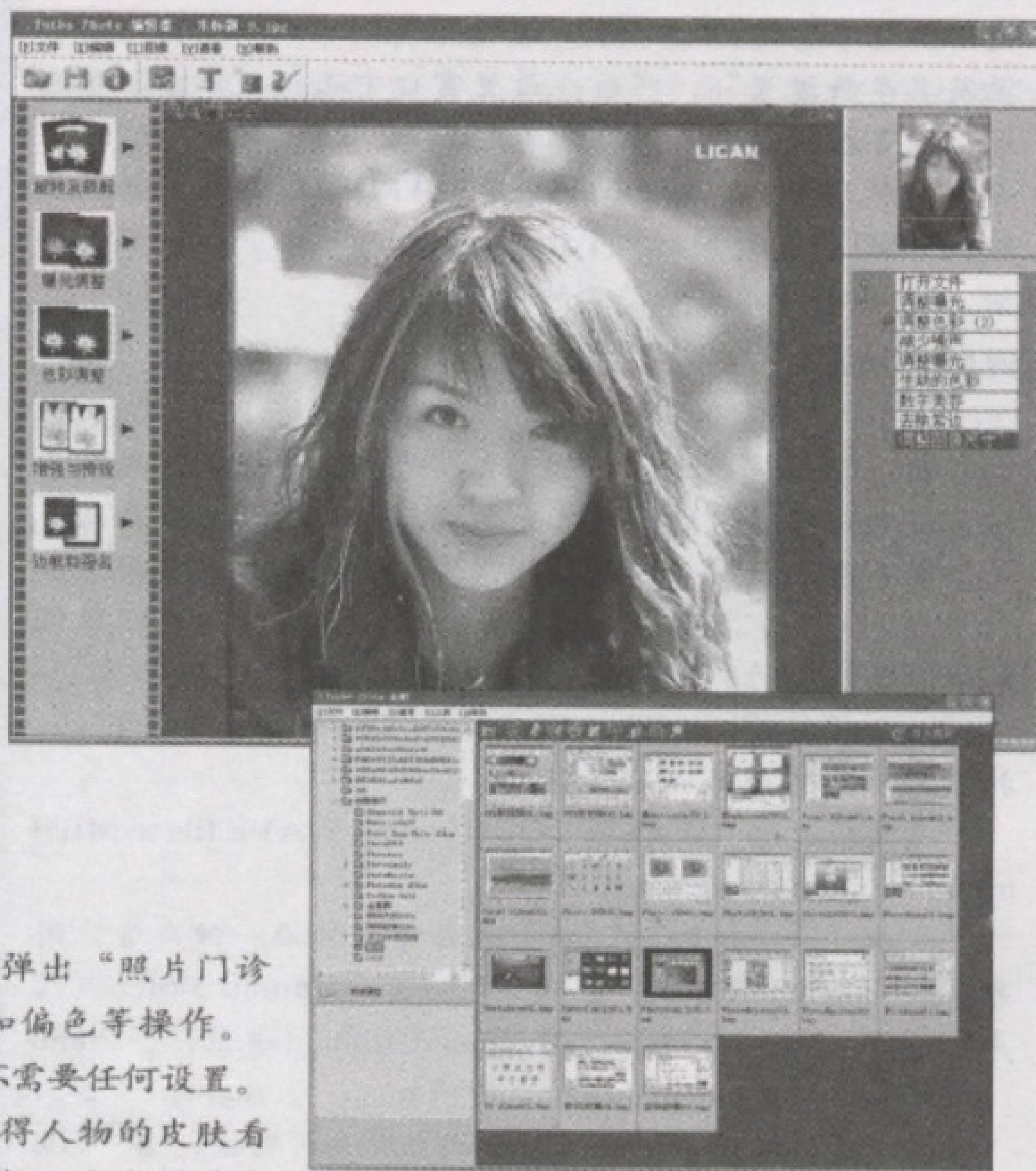
评分项目 \ 产品名称	数码故事2004白金版	Photo2VCD Professional	Memories OnTV	Photofamily	PhotoMeister Professional Edition	Arcsoft PhotoBase	Honestech Photo DVD	Adobe Photoshop Album	Jasc Paint Shop Photo Album	友立DVD拍拍烧
操作向导	●	●	○	○	●	●	○	●	○	●
实时预览	●	●	●	●	○	●	●	●	○	●
有序及无序排列	●	●	●	●	●	●	●	机制不同，不适用	●	●
中文版或汉化	●	●	●	●	○	○	○	○	○	●
转场效果数量	很多	最多	很多	○	○	较多	很多	很少	○	很多
背景音乐数量	1首	1首	○	○	○	○	○	○	○	很多
支持工程项目	●	●	●	○	○	●	●	○	○	●
实时容量显示	●	●	●	○	○	●	○	○	○	●
支持子相册	●	●	●	●	○	●	●	○	●	●
菜单模板数量	很多	1个	很多	○	○	○	较少	○	○	最多
文字注释	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●
声音注释	○	○	○	●	○	●	○	●	●	●
支持SVCD	●	●	●	●	○	○	●	○	○	●
支持DVD	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●
支持Mini-DVD	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
其它输出方式	○	○	○	●	●	●	○	●	●	○
简单图像处理能力	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○
显示Exif信息	●	●	○	○	○	●	○	●	○	○

万绿丛中一点红

领略Turbo Photo特色功能

Turbo Photo是一款专为数码照片处理而设计的软件，它集数码照片的管理、浏览、自动处理、输出于一身，还具备简单制作电子相册功能。不过它最突出的功能还是修图，不但操作极其简单，而且大部分处理效果可与Photoshop媲美。最新版为3.4，下面就对它比较突出的特色项目进行简单介绍。下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/5620.htm。

Turbo Photo分为相册和编辑器两部分，相册适合于浏览照片并做一些简单的修改和批量处理。当要对某幅照片进行细致调整时，还可在相册中方便地调用编辑器。在编辑器中有很多针对数码照片的特色功能，而且基本都是向导式的，用起来很简单。



Turbo Photo相册

1.编辑照片的EXIF信息（详见名词解释）。只要在相册中用右键单击照片，然后选择"编辑EXIF信息"即可。

2.查看各种通道信息。在相册中双击照片进入浏览模式，在这里除可以查看RGB颜色通道外，还能查看色度、饱和度、亮度、色差通道。单击界面上方的"W"按钮，Turbo Photo会以蓝色标出曝光不足的部位，用红色标出曝光过度的部位。

Turbo Photo编辑器

1.面向普通用户的"照片门诊部"。用编辑器打开照片时，程序会自动弹出"照片门诊部"窗口，你可以从中选择数字美容、去红眼、降噪、去紫边、调整曝光和偏色等操作。

2.去紫边（详见名词解释）是Turbo Photo独有的功能，而且是全自动的，不需要任何设置。

3.数字美容，也就是所谓的"磨皮"，简单的说就是通过模糊等方法使得人物的皮肤看起来很干净、很细腻。编辑器会分别给出3种自动模糊和增白后的效果供选择。去斑的步骤是最有用的，只要用鼠标点一下脸上的"小痘痘"，它就不见了。

2.超强缩放。一般来说为了往论坛里贴图，将图片缩小是最常用的功能，超强缩放可以为缩小的照片保留更多细节并使图像更加锐利。需要注意的是，使用任何软件缩小图片时，都会造成不同程度的细节丢失，特别是在缩小图像尺寸的时候。

3.点测光是拍照时很有用的一种确定曝光值的方法，但很多低端数码相机并没有这样的功能，造成照片曝光不足或曝光过度。不过没关系，Turbo Photo提供了一种对照片进行点测光并调整曝光的方法，只要用鼠标在你认为曝光值不正确的地方点一下，问题就解决了。

4.在用数码相机拍摄时，通常会因为光线过暗或感光度过高都会使照片出现噪点。有的相机自带降噪功能，不过会使照片存储速度变得很慢，很多低端型号更是不具备这种功能。在Turbo Photo中你可以设定降噪的强度，然后让它来帮助你消除噪声。

8.Turbo Photo自带几种"简易"像框，虽然简单但绝对可以增强照片的艺术效果，太过复杂的相框只会喧宾夺主。另外，每个相框模板都有较强的自定义能力。

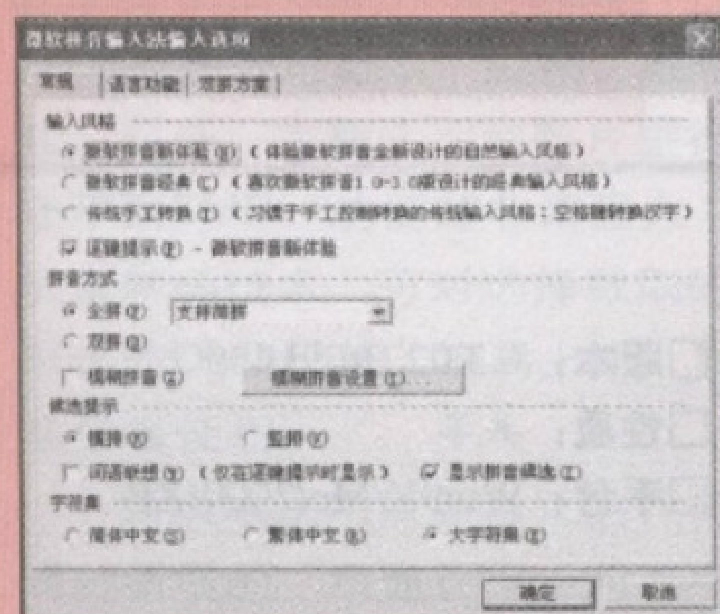
让你键指如飞——微软拼音输入法2003

□类型：输入法　□版本：2003 Build 2524
□大小：22.7MB（标准版），74.9MB（加强版）　□性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP　□主页：http://www.microsoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200409/MSPY.msi（标准版）
http://www.newhua.com/popsoft/200409/MSPY.msi（加强版）

尽管微软拼音输入法并不是最优秀的输入法，但仍是使用率最高的输入产品之一，这就是捆绑的力量。当年3.0版本的发布奠定了它今天的地位，很多人正是因为它强大的整句输入能力而加入到支持者的队伍中。此后微软拼音一直与Office捆绑，不再单独发售，网上虽然有一些非官方制作的“提取版”，但是问题多多。

前不久，微软终于单独发布了微软拼音2003，包括标准和加强两个版本。遗憾的是单行版总要比Office捆绑的版本低一些（Office 2003中附送的版本为Build 2527），好在使用上并没感觉出什么不同。新版的个头大了不少，特别是加强版，仅次于智能狂拼的容量。其主要原因是它内置了43类专业词库，再加上新开发的语言模型，使它智能识别的正确率又提高了不少。

新版本推出一项名为“微软拼音新体验”的新功能，在这种模式下，输入法会自动把握将字母转换为汉字的时机，对于一些英文词汇它可以自动识别且不转换，对于头一个字母大写的情况，其后续字母将默认不再转换。另外，它还提供了“微软拼音经典”和“传统手工转换”功能。


功能设置也日益丰富起来。

自造词快捷键是一个很有用的新功能，你可以把很常用的句子用几个字母定义，比如家庭住址，只要输入你定义的几个字母，几十个字的住址内容就会出现在候选栏中。不再需要分隔符，像“西安”这样的词汇可直接输入“xian”了。

工具快报

时光荏苒，大学毕业后到北京已经快3年了。自己已经不再是那个充满激情与梦想的少年，每天穿梭在北京的大街小巷，看车来车往，看人们为生活奔波，总会在心中涌起一种想有一个家的感觉。看到堆满整个书柜的《大众软件》，就好像看到了自己这些年的成长历程，如今我也要为“大软”的明天出一份力，希望我们能做得更好——大家好，我是蔡君，以后将由我和李岩一起为大家献上更加精彩的工具快报。

（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北　李岩
北京　蔡君



向Google学习——MSN工具栏

□类型：IE插件　□版本：1.0
□大小：213kB　□性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP　□主页：http://www.microsoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200409/MSNToolbarSetup_zh-cn.exe


与Google工具栏颇有几分相似。

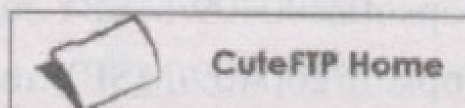

新颖的突出显示查看器

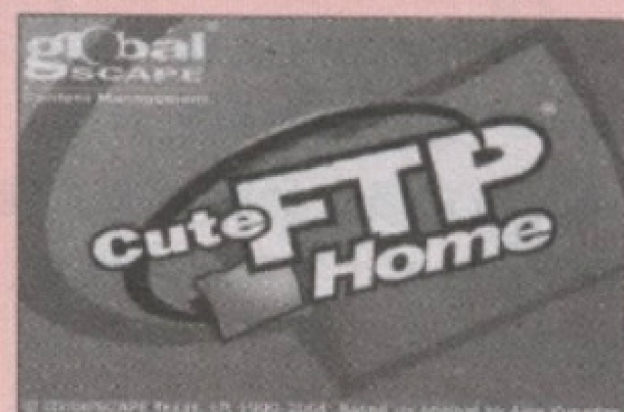
还记得我们曾在今年第3期《大众软件》上介绍过的Google工具栏吗？它凭借着强悍的弹出窗口拦截功能和方便的搜索功能得到了网友们的喜爱，也成为笔者最常用的工具之一。本来一直等待微软在Windows XP SP2中加入弹出窗口拦截功能，但没想到他们在此之前就迅速推出了MSN工具栏的正式版。与Google工具栏相比，它的功能十分类似，除了拦截弹出窗口和搜索功能（使用3721搜索引擎）外，还能利用“突出显示关键字”和“突出显示查看器”快速定位到搜索目标，通过MSN工具栏可直接访问Hotmail和“我的MSN”页面，工具栏中包括MSN Messenger启动项。

“突出显示关键字”的功能就不必多说了，那么“突出显示查看器”有什么用呢？这个窗口就像是即时战略游戏中常见的“小地图”，窗口里有网页的缩略图及关键字的分布情况，在窗口中点击想要查看的位置，主浏览窗口中的页面就会滚动到相应位置。

FTP的魅力——CuteFTP 6 Home

□类型：FTP客户端　　□版本：6.0
□大小：230kB（在线安装）　　□性质：共享
□未注册限制：30天试用期　　□平台：Win98/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.cuteftp.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200409/cuteftp.exe

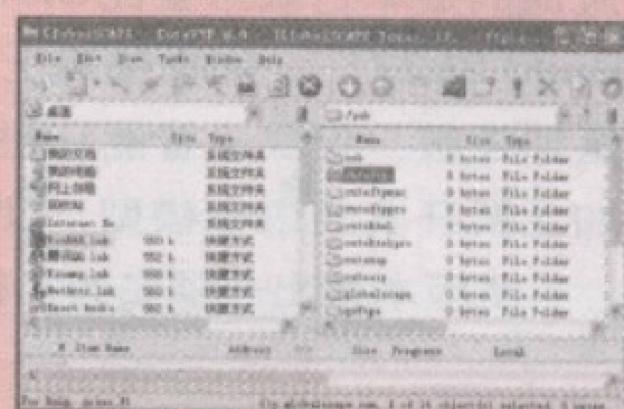




经常使用FTP的朋友，相信大多听说过CuteFTP。它集强大的功能、优良的安全性和出色的执行效率于一身，拥有易于使用的用户界面，对网站发布者和普通下载用户都不失为一个好选择。它也是目前用户量最大的FTP客户端软件，CuteFTP每次更新都会引起人们的极大关注。最近，全新的CuteFTP 6终于发布，它在CuteFTP Pro的基础上经过重新设计，在功能和安全性上有明显改进，下面我们来看看新一代CuteFTP带来了哪些重要变化：

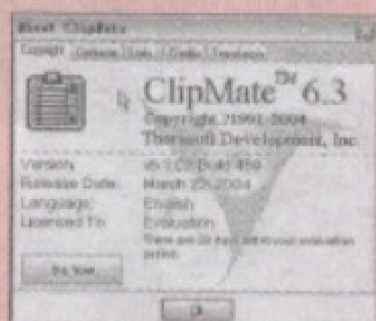
支持TLS（SSL V3）安全协议，这是一个有可能替代SSL的新标准；全面增强的编辑器可处理远程文档，支持全屏模式且CuteFTP可自动检测文件改变；新版本改进了保存本地处理工作的能力，改善了搜索/重置功能的易用性；更快的软件启动速度和更直观的书签，兼容Windows Server 2003和IIS6；新版的菜单、对话框、注册向导、错误描述和高彩图标等多处都得以改进。

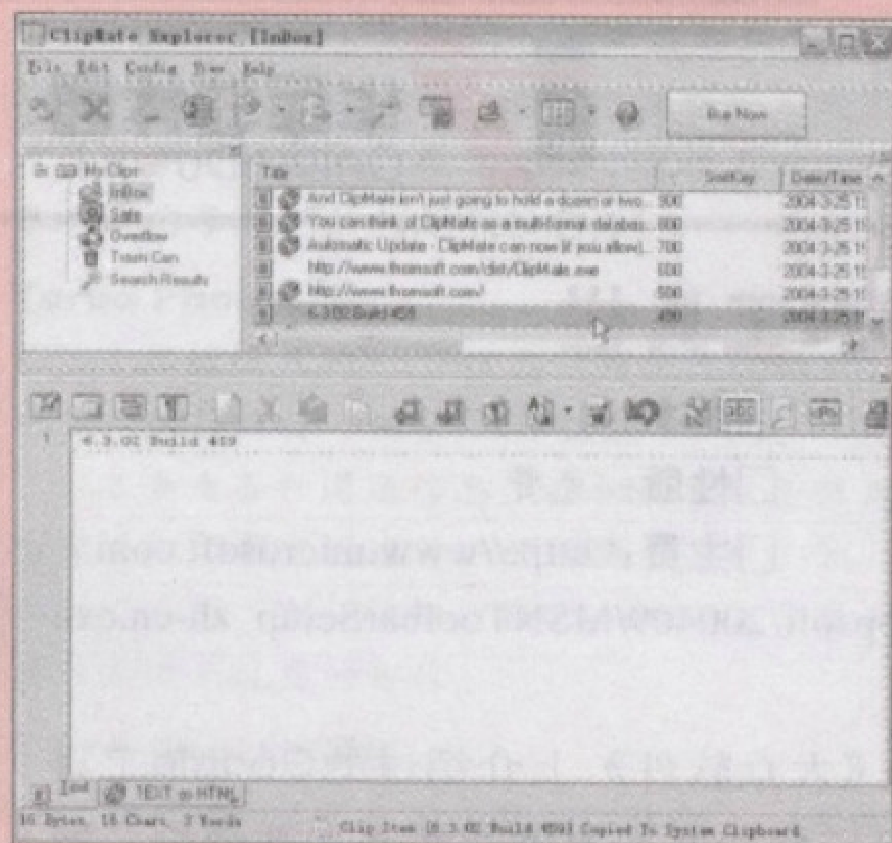
SSL：安全套接层协议（Security Socket Layer），是网景公司提出的基于Web应用的安全协议，它包括：服务器认证、客户认证（可选）、SSL链路上的数据完整性和数据保密性，主要采用公开密钥体制和X.509数字证书技术来提供安全性保证。


主界面更加漂亮了。

我剪·我贴——ClipMate

□类型：剪贴工具　　□版本：6.3.02 Build 459
□大小：3.32MB　　□性质：共享
□未注册限制：30天试用　　□平台：Win9X/Me/2000/XP
□主页：http://www.thornsoft.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200409/ClipMate.exe

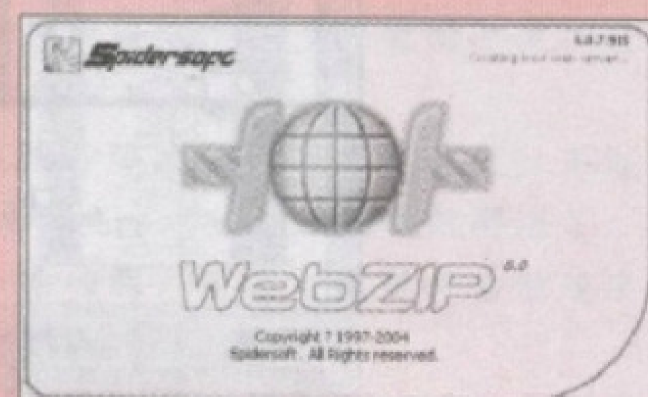



强大的剪贴板管理功能

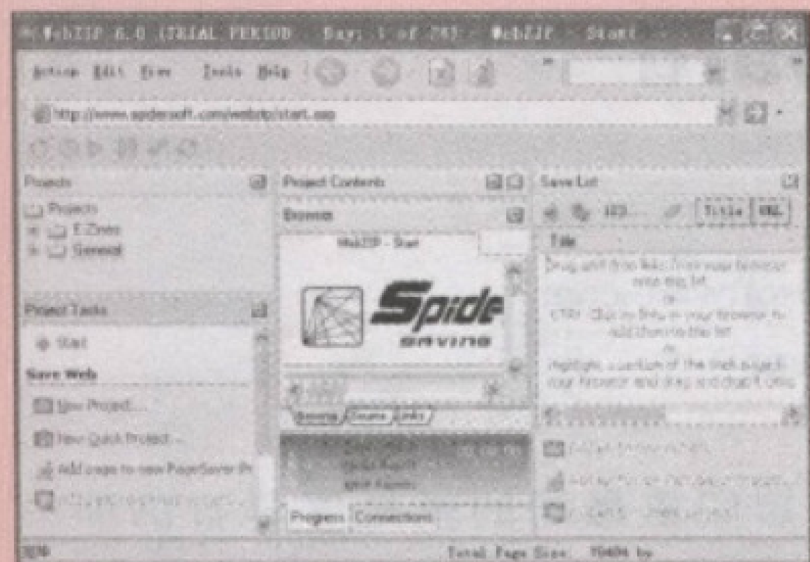
我们几乎每天都在使用剪贴板，可遇到大量剪贴任务时，其弊端就凸现出来。还好有ClipMate。你不需做任何多余的工作，每次复制的东西都会被ClipMate自动保存，你所要做的只是在ClipMate中选择需要粘贴的内容，然后按常规操作即可。ClipMate不像有些剪贴板，只可以保存几十项内容，它可以保存数百、数千甚至更多，而且ClipMate可以将你过去所有保存的项目进行分类，便于日后更好地使用。它还可以将若干个项目进行组合，并集成了拼写错误检查功能。ClipMate内部还集成了基于SQL的搜索引擎，可很方便地进行查找，快速拾取功能可快速找到你需要频繁使用的条目。ClipMate能让大家在网络上共享工作信息，并可以设定过滤条件，以避免产生垃圾。ClipMate可以说是代替Windows剪贴板的最佳工具。

网站保存利器——WebZIP 6.0

□类型：下载工具　　□版本：6.0
□大小：1.13MB　　□性质：共享
□未注册限制：28天试用期　　□平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.spidersoft.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200409/webzip60_setup.exe



对于网站设计的初学者来说，想迅速提高网页制作水平，除学习各种网页制作教程


主界面显得有些杂乱。

外，经常分析优秀站点、合理借鉴其设计精华也是不可或缺的。近日，著名的网站下载工具WebZIP推出了6.0版。WebZIP可下载指定网页或整个网站内容，以便随时进行离线浏览。WebZIP的一个特色功能就是可将网站保存为HTML格式的帮助文件（CHM），只需简单点击几下，你就能得到一个包括网站目录、索引和全文本搜索功能在内的HTML帮助文件，这无疑极大地提高了离线浏览的效率。WebZIP还可以将你选择下载的网站内容保存到Zip压缩包中，利于保存又可将其发送给朋友——这也是WebZIP名字的由来。此外，WebZIP强大的Project Editor（工程编辑器），可轻松对网页下载进行全面控制，如指定文件类型、层深和提取范围等。

克隆的力量——CloneDVD 2

□**类型**：光盘工具　□**版本**：2.0.5.3
□**大小**：4.19MB　□**性质**：共享
□**未注册限制**：30天试用期　□**平台**：Win98/Me/2000/XP
□**主页**：http://www.elby.ch
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200409/SetupCloneDVD2.exe



今天给大家推荐的CloneDVD 2，是由昔日大名鼎鼎的CloneCD开发商Elaborate Bytes公司推出的又一力作。用过CloneCD的朋友一定对其强悍的1：1对拷功能和简单到不能再简单的操作留有深刻印象。CloneDVD 2能将你喜欢的任何DVD段落进行截取、转码、刻录等操作，具备高效率、高品质的影片拷贝功能，能对声音、字幕文件和影片进行整合。它继承了CloneCD的传统特色，软件大小还不到5MB，功能却非常强大，与同类软件相比可谓“小巧精悍”。软件采用高质量转码技术，可对选择截取的DVD段落进行压缩；提供视频预览功能，可播放所选的DVD段落；容易上手，向导式操作界面可指引你进行各项设置，非常适合初学者使用。

新版本采用最新修正的代码转换器，在高压缩率下仍具备较好的图像质量；通过新增的“质量栏”，可在字幕和语言选择过程中对质量进行持续控制；可对章节进行合并/分割操作；目标文件大小可自由调整（从100MB到9999MB）；带屏幕截取功能，还可实时显示比特率。


向导式界面，更加易用。

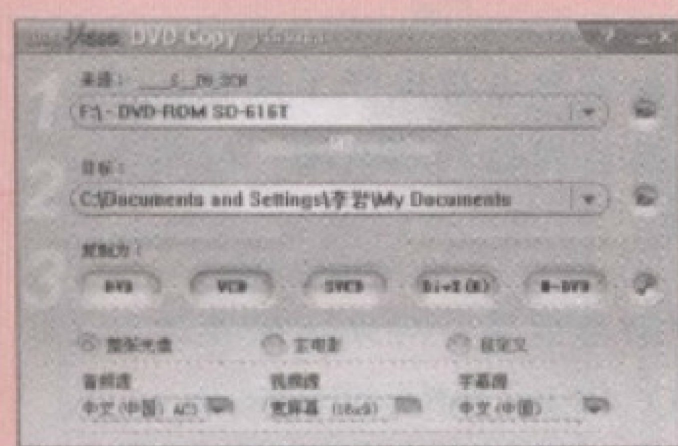
DVD轻松转——InterVideo DVD Copy 2

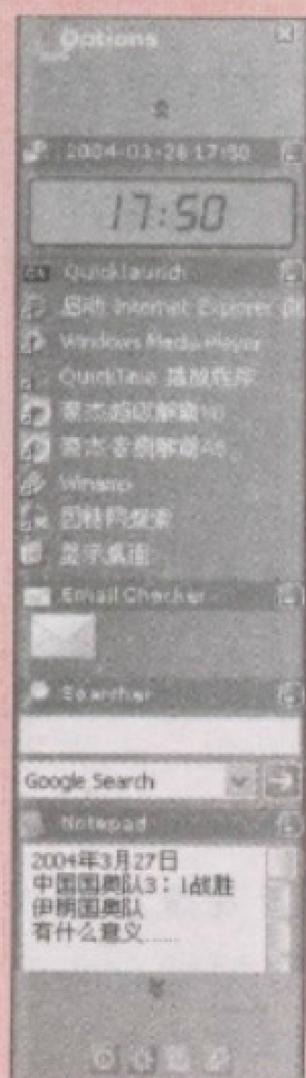
□**类型**：光碟工具　□**版本**：2.0白金版
□**大小**：11.8MB　□**性质**：共享
□**未注册限制**：7天试用期　□**平台**：Win98/Me/2000/XP
□**主页**：http://www.intervideo.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200409/IVIDVDCopy.exe



本栏目去年曾介绍过InterVideo DVD Copy，大家可能还有印象。现在其2.0版本发布了。该软件提供了快速、简便的复制DVD功能，可用于存档和备份，其简单、直观的设计易于上手。它都有哪些功能呢？让我们来看看：采用InterVideo独创的“UniPass”技术，可以实现DVD对拷；复制DVD视频并重新编码为VCD、SVCD或DivX格式（根据CD容量调节质量）；从单面高密DVD（D9）复制到4.7GB的DVD刻录盘上。将DVD视频以MPEG-1/2或DivX格式复制到硬盘。软件操作简单，只需3个步骤：选择源文件、选择目标位置和选择输出格式。

据称新版本的复制速度比原来快25%，并改善了视频复制质量；增强了DVD“个性化”功能，可清除不想要的字幕和音轨，只选择你喜欢的字幕和章节；增强了多个DVD合并为一张DVD的功能。


所有功能一目了然。


提前适应一下新系统吧。

Longhorn尝鲜——Codename:Dashboard

□类型：桌面增强　□版本：2.0 Beta 3
□大小：2.8MB　□性质：免费
□平台：Win98 SE/2000/XP　□主页：http://www.snpsoftware.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200409/Dashboard2Setup-Beta3.exe

用过微软下一代操作系统Longhorn的预览版后，给笔者印象最深的就是屏幕右侧那个"Dashboard"，其中附带的众多功能，如石英钟、搜索、邮件、实时新闻、天气和股票信息等，让人有"耳目一新"的感觉。Longhorn正式发布估计会在2006年，想不想提前体验一下"长牛角"的感觉呢？这里向大家推荐Codename:Dashboard，它是一款优秀的桌面增强工具，容量还不到3MB，功能却十分丰富，具备电子表、快速启动、电子邮件检查、搜索和记事本等功能窗口，可分别对各功能窗口进行隐藏设置。在Dashboard窗口最下方还有关机、注销、待机等XP格式按钮，非常体贴，可大大提高用户的工作效率。新版本改善了程序的稳定性，拥有更好的内容选择和完备的内容开发工具包，新增自动反馈报告工具，支持双显示器，可将软件崩溃数据发送到软件开发者那里。

注：需要Microsoft.NET Framework 1.1的支持。

软件升级快报

Dreamweaver MX 2004 v7.0.1：著名网页制作工具。新版本修正了Bug，提高了软件性能、改进了稳定性，恢复了时间轴功能，增加了更新版本的ColdFusion。下载地址：http://download.macromedia.com/pub/pbob/bits/DreamweaverMX2004-sc.zip。

ACDSee 6.0.3 Patch：著名图像浏览工具。该补丁改善了程序运行速度，包括更快的启动、浏览和查看速度，提升了日历功能和数据库信息恢复功能；缩略图浏览和滚动更加平滑；支持Canon RAW和AOL ART图像格式；增强了对Exif作者注释的支持；改善了内存管理；可在自己喜爱的图像编辑器（包括其内置的ACD FotoCanvas）中打开多重图像。下载地址：http://files.acdsystems.com/english/acdsee/acdsee-603update-esd.exe。

BitTorrent 3.4.2："元老级"BT下载工具。新版本改进了有些文件传输时报错的问题；可更加有效地利用带宽；能更好地支持动态IP；增加"警告信息"。下载地址：http://prdownloads.sourceforge.net/bittorrent/bittorrent-3.4.1.exe?download。

Office XP Service Pack 3：深受欢迎的微软办公处理软件。该补丁包在安全性方面进行了重大增强，并在稳定性和性能方面进行了改进。下载地址：http://download.microsoft.com/download/9/c/0/9c0d55d8-2985-4dd8-8ad4-9b412eed4a87/OfficeXpSp3-kB832671-fullfile-chs.exe。

Slysoft AnyDVD 3.6.1.1：出色的DVD增强工具。能侦查受保护的DVD并且进行解码。新版本增加CSS控制错误类型DVD工作区，改进了在线检测新版本功能，更新了多语言支持，修正了一些Bug。下载地址：http://www.slysoft.com/download/SetupAnyDVD.exe。

Daemon Tools 3.46：小巧强悍的虚拟光驱软件。新版本修正了对DVD-RAM驱动器的兼容性问题，修正了在Win9X中与Intel Application Accelerator驱动的兼容性问题。下载地址：http://my.so-net.net.tw/martinx/dtools/dt346.exe。

RAD Video Tools 1.6c：日益流行的bik格式影像官方播放器。新版本为PS2、Xbox和GameCube进行了专门优化，修正了一些Bug。下载地址：http://www.radgametools.com/down/Bink/RADTools.exe。

Apache 2.0.49：最流行的HTTP服务器软件之一。快速、可靠、完全免费、完全源代码开放。新版本重新编写了自动配置功能和库工具、新的API支持IPv6，增强了过滤功能，多语言错误反馈，简单的配置方式等。下载地址：http://apache.linuxforum.net/dist/httpd/httpd-2.0.49-win32-src.zip。

RealPlayer 10：深受用户喜爱的多媒体播放器。此为官方正式版本，对启动速度和资源占用进行了改善；增加了对竞争对手媒体格式的支持，增加对新的视频和音频编码解码器的支持；在IE中添加了工具栏图标；增新增"消息中心"和付费下载音乐的"网络商店"。下载地址：http://service.real.com/downloads/。

ICQ Lite 4.0 Beta：老牌即时通讯工具。新版增加"ICQ Xtraz Center"，支持各种动态效果，对发送功能进行了很大增强，新的软件界面更加漂亮。下载地址：http://ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQ_4/Lite_Edition/icqlite-beta.exe。

Winamp 5.03：著名的MP3播放软件。新版将MP4 AAC作为默认抓音轨编码器，改善了MP3编码器配置，新增WMA 9输入插件，改进了媒体库功能，更新了VP6视频解码器，新增对多媒体键盘的支持，修正了5.02版的一些Bug。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp503_full.exe。

Excel提供了大量的菜单命令、工具按钮及函数，为用户提供了一个强大便利的工作环境。但再强大的功能也不一定尽如人意，比如有时我们需要连续执行几个菜单项或函数才能完成某项工作，并且这项工作又需要重复进行。重复次数多了，自然心烦意乱，还容易出错。有没有办法解决呢？回答是肯定的。Excel为解决此类问题设置了宏和自定义函数两项功能。

键盘下的神奇

——Excel代码书写之宏篇（完结篇）

Microsoft Office Excel 2003

■重庆 烟波

创建一个宏命令

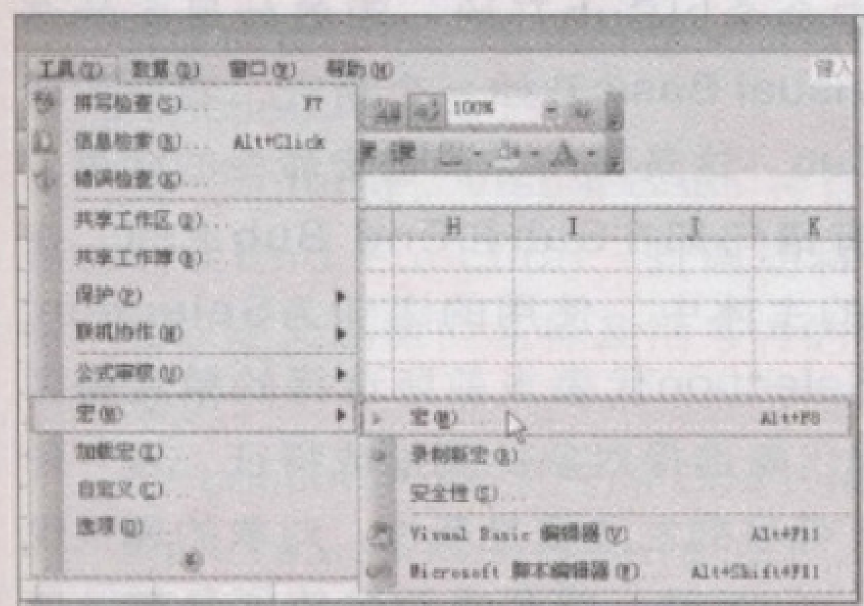


图1



图2

平时我们可以通过单击“工具”→“宏”菜单下的“宏”、“录制新宏”命令来编辑、录制宏（图1）。你也可以点选“视图”→“工具栏”→“Visual Basic”菜单项，调出“Visual Basic”工具栏，然后通过单击工具栏上的三角形或圆形按钮来“运行宏”或“录制宏”（图2）。

（1）录制宏

图3所示为一个销售记录表，每次更新数据时我们都需要将其中的数字转变为货币格式，并保留两位小数，为避免每次重复设置格式，就让我们来录制一个格式化货币的宏。

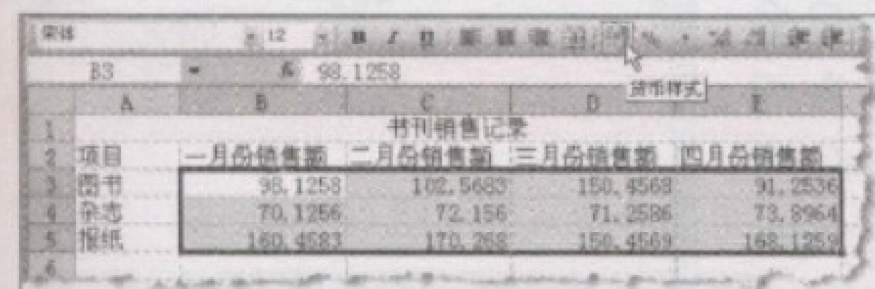


图3

选择单元格B3:E5区域，然后在Visual Basic工具栏中，单击“录制宏”按钮，打开“录制新宏”窗口，在“宏名”框中输入“格式化货币”，单击“确定”（图4）。

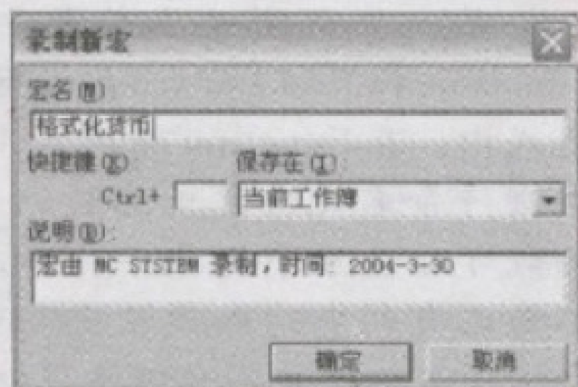


图4

点选“格式”→“单元格”菜单项，打开“单元格格式”对话框，在“分类”列表框中点选“货币”项，在“小数位数”对话框中输入“2”，单击“确定”（图5），所选单元格区域便设置为带两位小数的货币格式了。

单击Visual Basic工具栏中的“停止录制”按钮（正方形）并保存工作簿。至此，格式化货币的宏就录制完了。

（2）运行宏

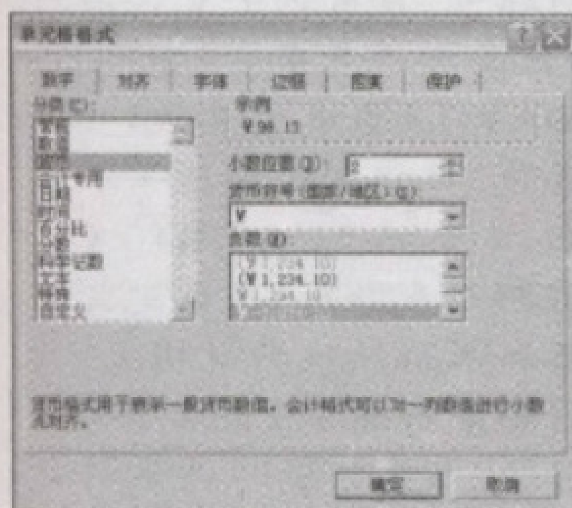


图5

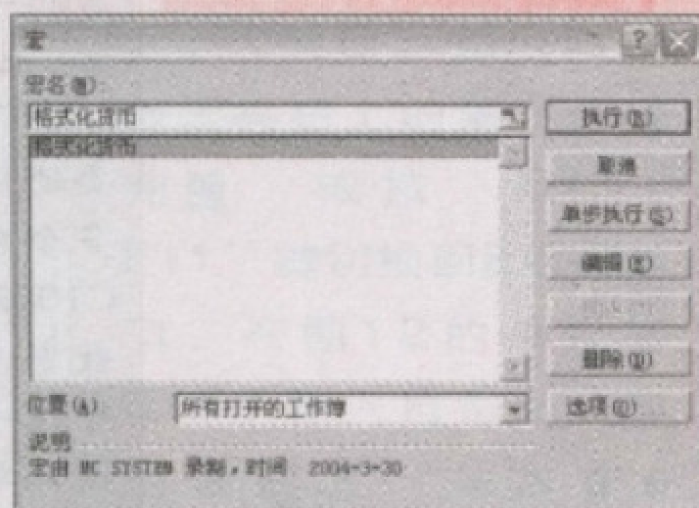


图6

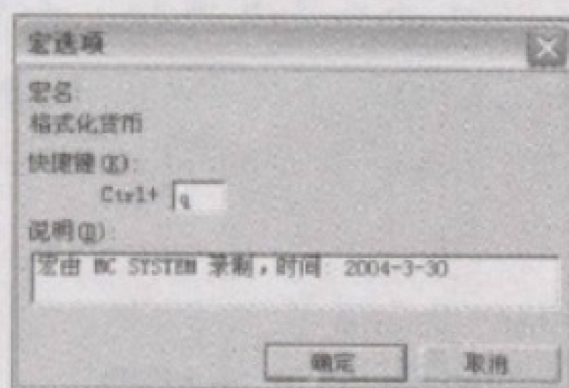
打开刚才的工作表，现在我们要运行宏将单元格B9:E11区域的数值设置成带两位小数的货币格式。先选中该区域，然后单击Visual Basic工具栏中的“运行宏”按钮，打开“宏”对话框，在“宏名”列表框中点选“格式化货币”，再单击“执行”按钮（图6）。

如此，单元格B9:E11区域的所有数值都变成了带两位小数的货币格式。有人可能会抱怨：从“宏”对话框中运行宏并不比直接设置单元格格式简单呀？如此运行的确没

有简化，为了方便运行宏，我们还要为它设置快捷键。

（3）给宏定义快捷键

在前面图6的对话框中，点选“格式化货币”宏，再单击“选项”按钮，打开“宏选项”对话框，在“快捷键”文本框输入一个字母，和功能键Ctrl组合形成宏快捷键。例如我们选择“Crtl+q”键作为“货币化格式”宏的快捷键（图7）。


图7

提示：细心的朋友可能已经注意到了，在录制新宏窗口中便可直接定义快捷键（图4）。当然你也可以通过此操作来更改已经定义的快捷键。

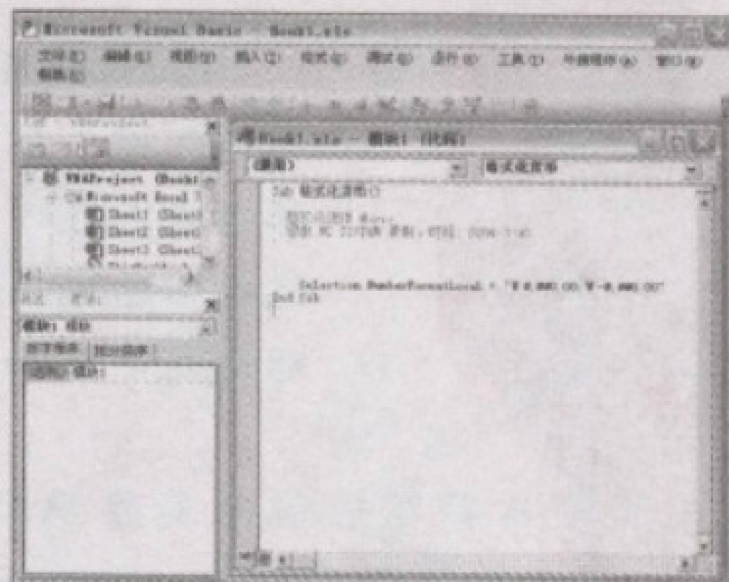
单击“确定”按钮，返回“宏”对话框，单击“取消”按钮，返回工作表。接下来可以找一个待转换单元格，按“Ctrl+q”键运行宏命令试一试。最后不要忘了保存工作簿。

注意：在Excel中，许多内建快捷键都是由Ctrl键作为组合快捷键的，例如，“Ctrl+C”是“复制”命令，“Ctrl+V”是“粘贴”命令。如果把这些快捷键之一定义为宏快捷键，那么按下此快捷键，运行的是宏命令而非内建命令。

虽然我们创建、运行了宏，还为宏定义了快捷键，但我们并没有看见宏本身，那宏到底是什么呢？

（4）查看宏

宏命令是隐藏在工作表内的，要打开Visual Basic编辑器才能看见。单击Visual Basic工具栏上的“运行宏”按钮，选择“格式化货币”项，然后再单击“编辑”按钮，打开Visual Basic编辑窗口。此编辑器仅仅作用于Excel，如果你退出Excel应用程序，便会自动关闭。在此窗口中，同时会出现一个名为“模块1（代码）”的窗口（图8）。


图8

“模块1（代码）”窗口是存放宏的地方，内容全部以代码形式出现，具体内容如下：

```
Sub 格式化货币()
'
'格式化货币 Macro
'宏由 MC SYSTEM 录制，时间: 2004-3-30
'

'
    Selection.NumberFormatLocal = "￥#,##0.00;￥-#,##0.00"
End Sub
```

以单引号开始的5行为注释行。第一个引号告诉Visual Basic忽略引号后所有内容，在Visual Basic编辑器中修改注释中的任何内容，都不会改变宏的运行。注释以绿色表示，以帮助大家区别。

编辑器内除注释外均为语句，这些语句告诉Visual Basic该做什么。宏命令以Sub开始，跟着就是宏的名称，这条语句告诉Visual Basic开始一个新宏。宏命令最后一条语句是End Sub，这条语句标识着宏命令的结束。

宏主体中的所有语句都在Sub和End Sub之间，在“格式化货币”宏的主体中，使用的语句为Selection.NumberFormat，Selection代表当前所选择的单元格区域，NumberFormat代表选择对象的属性或特征，当一条语句中包含等号时，等号的左边便是属性，对象的属性优先，对象和属性用“.”分开，等号右边的值便是赋给属性的值。

建立自定义函数

自定义函数和宏命令一样，其实质都是Visual Basic编辑器中的一行行代码或一串串表达式。要建立自定义函数，得先在Visual Basic编辑器中将所需的表达式输入进去，然后让Visual Basic进行判断与运算，最后将运算结果传回Excel工作表中。

（1）准备建立自定义函数

听起来并不难，但要自行写出一套有意义且可运算的内容，就比较困难了。在模块中，自定义函数的格式为：

```
Function 自定义函数名称(参数)
……
用来运算的一组表达式
……
End Function
```

下面我们建立一个依生日计算年龄的自定义函数Age()：

```
Function Age(生日)
Age=Year(Now())-Year(生日)
End Function
```

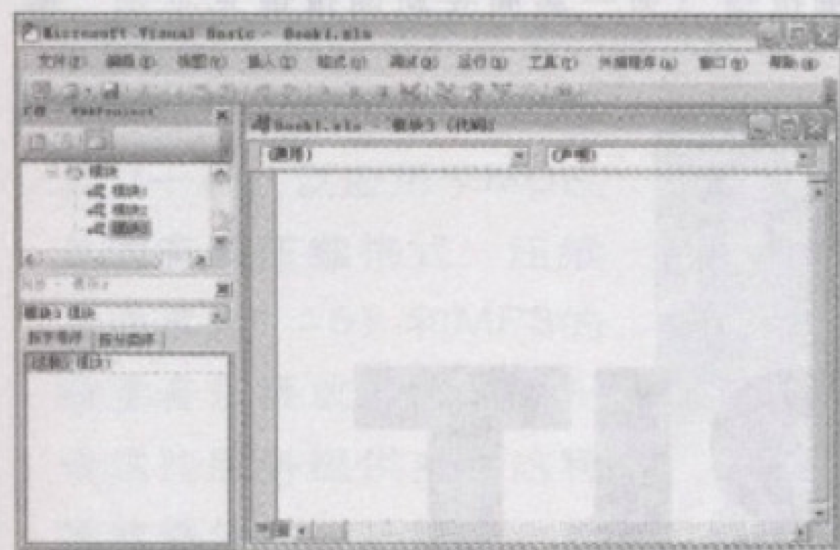
自定义函数格式剖析

每一个自定义函数都安排在Function和End Function成对的表达式内。在Function陈述式中，需要自行命名此自定义函数的名称，函数可为任意中英文字符串，只要不与已有的内建函数冲突即可。这个函数名称就是用来将运算结果传回工作表的工具。自定义函数名称后接一对括号，括号内若无任何内容，表示此函数并无参数（像NOW()或TODAY()函数就无参数）。若要使用参数，可视情况安排一个或多个参数（像SUM(A1:B10,C1:C10)就有两个参数）。在自定义函数中，要加入批注性的说明文字，可在一行的最前面（或最后面）先输入单引号，然后再输入任意的说明文字。

"Year(Now())-Year(生日)"的计算过程是用目前日期的公历年代减去生日的公历年代，再算出年龄。最后，通过"Age=Year(Now())-Year(生日)"将所算得的年龄存入与自定义函数Age()同名的Age变量内，其内容就是此函数的响应值，再将运算结果传回工作表中的表达式。若使用其它名称，就无法将响应值自定义函数送回到工作表。

我们可以把自定义函数当成一个机器，参数就是我们的输入材料，而其响应值就是我们所能获得的产品。至于如何生产，就得靠我们设计的函数了。

（2）建立自定义函数的步骤


图9

单击Visual Basic工具栏中的"Visual Basic编辑器"按钮，打开Visual Basic编辑器，单击"插入"→"模块"菜单项，打开一个代码编辑窗口（图9）。

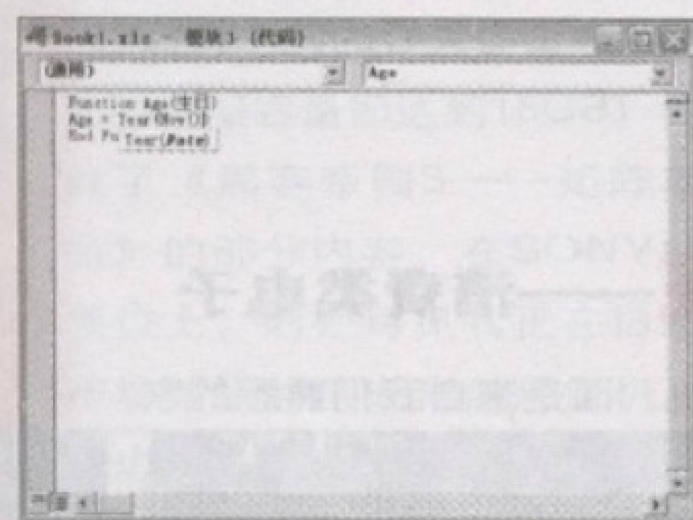
在代码窗口中，输入自定义函数的第一行内容：

Function Age(生日)

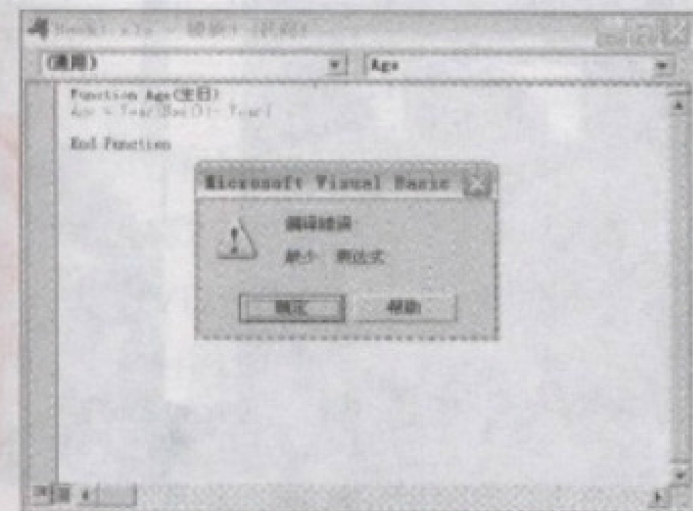
按下Enter键，Visual Basic将自动补上其配对使用的表达式End Function，且自动将该组表达式转为蓝色，而自定义函数的名称及括号内的参数（Age(生日)）仍为黑色。

在Function Age(生日)和End Function之间，输入：

Age=Year(Now())-Year(生日)


图10

输入中，编辑器还会自动以黄色小方块的形式，提供相关的函数语法。如图10表示在Year()函数中，应使用日期类型的参数，完成一行命令后，按Enter键，若有错误，编辑器会将错误自动转为红色，并显示错误消息（图11），这时，可按"确定"按钮，继续修改代码内容直至完全正确。


图11

	A	B	C
15	居民	生日	年龄
16	周大民	1965-10-2	39
17	吴昊	1988-12-3	16
18	郑成功	1978-7-10	26
19	王小二	1995-6-4	9

图12

代码输入完成后，按工具栏上的第一个按钮图，或按"Alt+F11"键切换回Excel窗口。在图12的单元格C16中输入自定义函数的表达式"=Age(B16)"，然后按Enter键，将得到年龄为39的数值。然后用鼠标拖拽将公式复制到其他单元格。

（3）存盘与重新打开

安排自定义函数内容的模块，即程序代码的编辑窗口，虽独立于原工作表窗口，但其内容仍将随所存在的文件一并储存。故无论在哪一个窗口按保存按钮，均可将文件及含自定义函数内容的模块一并储存。

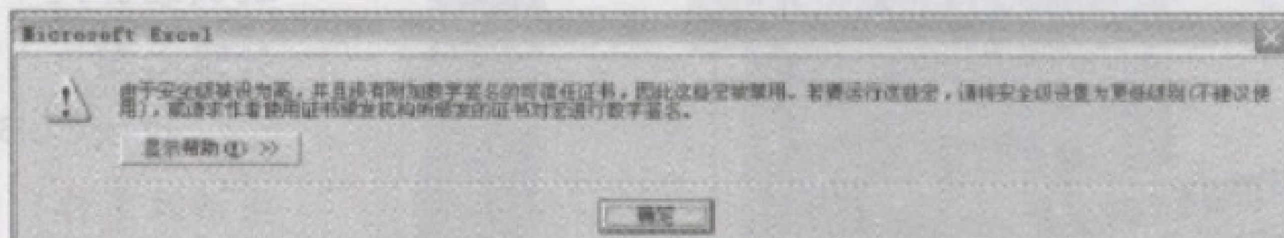


图13

由于模块是附属于某一文件的，故所有存盘与打开文件的操作，并不因其含有模块而不同。只是在第一次打开该文件时，会因文件内含模块而出现图13的警告信息，按"确定"后，已使用的自定义函数内容并不受影响。但若重新输入含该自定义函数的公式，将因无法辨识而使得此自定义函数返回"#NAME?"的错误信息（图14）。解决方法：请单击"工具"→"宏"→"安全性"菜单命令，打开"安全性"对话框，在"安全级"标签中将安全级设为"中"或"低"（图15）。

	A	B	C
15	居民	生日	年龄
16	周大民	1965-10-2	39
17	吴昊	1988-12-3	16
18	郑成功	1978-7-10	26
19	王小二	1995-6-4	9
20	张三	1985	#NAME?
21			

图14

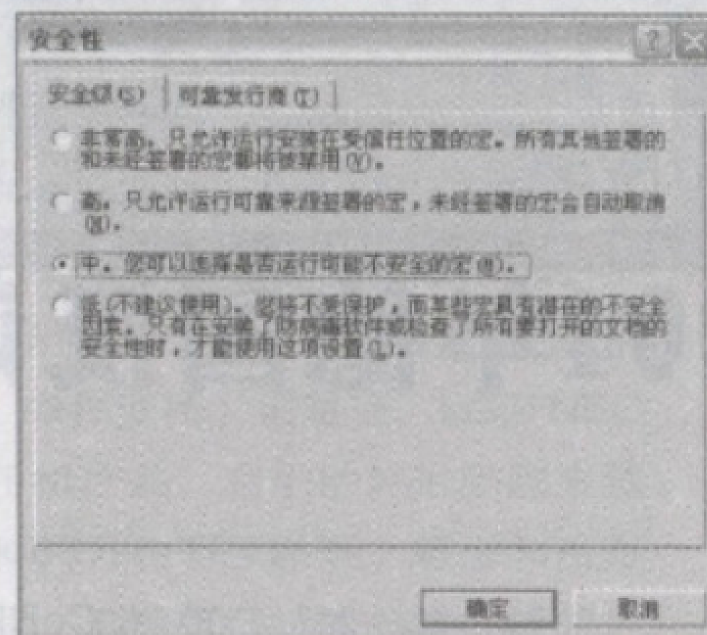


图15

按"确定"按钮，"#NAME?"的错误仍无法自动消失。还必须将文件存盘后关闭，再重新打开并启用宏，才可使该错误消失。关闭后，重新打开该文件时，将先显示图16的警告信息。所指的宏就是我们自己定义的函数，并没有病毒，按"启用宏"按钮，将文件及模块一并打开，即可使"#NAME?"错误自动消失。

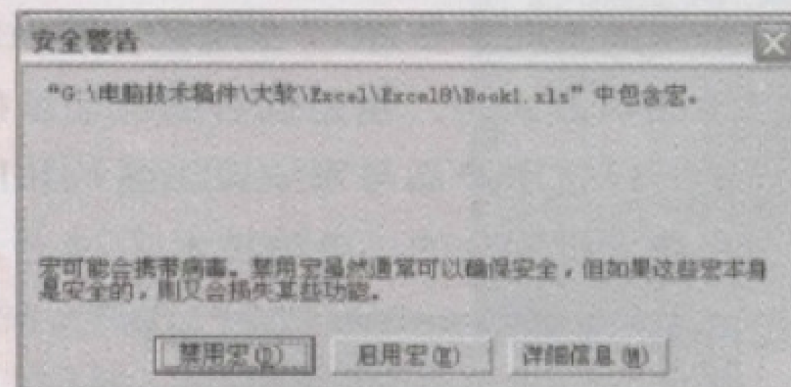


图16

上面介绍的宏和自定义函数只是VBA代码书写的一个入门，从上面的实例看，似乎并没有为我们节省多少劳动量，不过一旦将几十步的复杂操作制作成一个宏或函数，你就会发现宏和自定义函数有多么神奇。希望读者朋友借此入门的机会，不断摸索，直至最终完全掌握VBA代码书写。



编者按： 源于1947年的CeBIT信息及通信技术博览会（以下简称CeBIT），每年一度在德国萨克森州首府汉诺威举办，吸引着世界各地的厂商及电脑爱好者。CeBIT的本意是为了向国际市场展示德国本土的工业及技术优势，但随着时代的发展，参展厂商及观众数目不断增长，今天的CeBIT已演变成世界性的大型博览会，其内容则包含了几乎所有电子类的先进技术和产品。

近年来，面对众多世界各地的同类展览，只有CeBIT能稳定保持参展厂商和观众的增长势头，而它所带来的商机和就业机会更是令同类竞争者自叹不如。在欧洲经济大不如前的背景下，由CeBIT所带来的影响为德国的本土经济打上了一针强心剂。

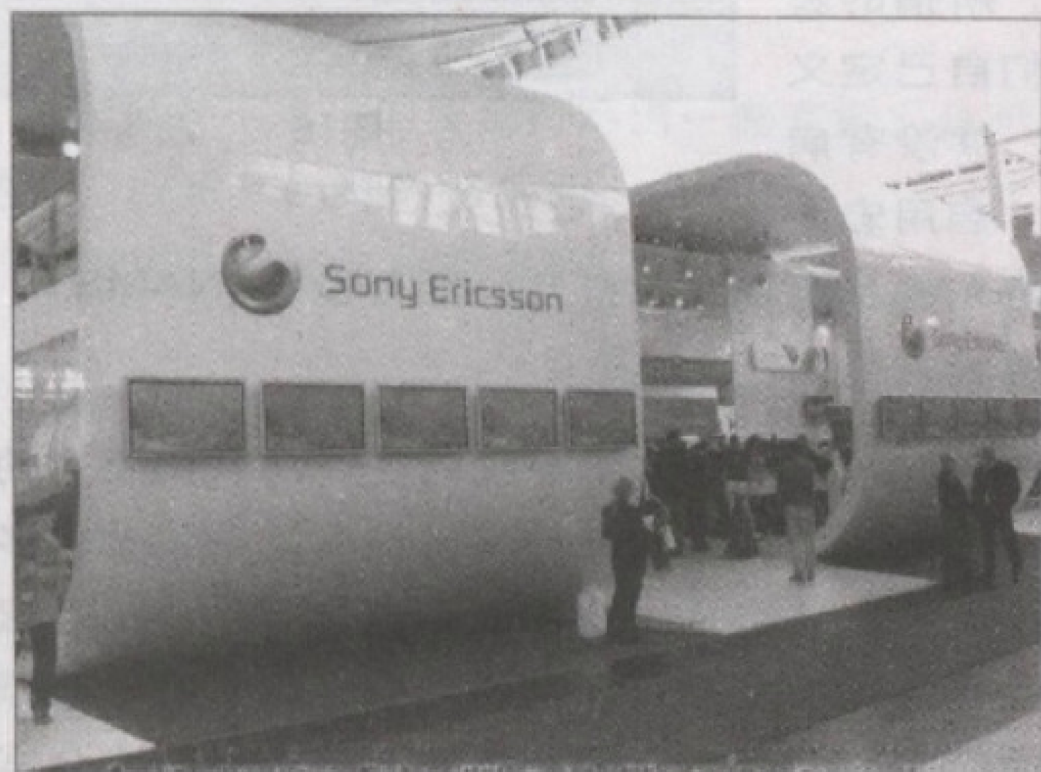
这次CeBIT的展览会主题是：明天我们将用完全不一样的方式购物、销售、生活及工作！今年《大众软件》派出了3位特约记者前往德国汉诺威采访这次IT界的盛会，以下是其中两位记者采写的详细报道（另一篇简要新闻报道见本期“新闻广场”栏目）。

直击CeBIT

2004年德国汉诺威信息及通信技术博览会现场报道

■本刊特约记者 田伦、田友（德国汉诺威报导）

和往年一样，2004年CeBIT的举办日期为3月18日到3月24日，为期7天的展览会吸引了50万以上的观众和超过10000名的媒体记者来到这个德国中部的核心城市。据官方统计数据，本次展会共有来自全球60个国家和地区的6411家参展厂商在334168平方米的展台上宣传自己的品牌和产品。整个CeBIT展览会则在超过300平方公里的土地上分为8个主题区，其中包括占地面积最大的、也是读者朋友们最感兴趣的“IT技术产品与系统资源区”和同样吸引着大批观众的“电信技术区”。



极具科技感的索尼爱立信展台

由于整个展览现场的面积非常大，展厅数不胜数，不可能在一天之内逛完。在展会期间我们一共前往4次，每次都有新的发现，拍下了不少宝贵的照片资料，几天下来虽然非常疲劳，但也为自己能亲自站在技术最前线感到非常欣喜。由于篇幅有限，我们对广大读者关心的几个方面进行重点介绍。

让“多媒体”无处不在——消费类电子

起居室的音乐和电影不再来自光碟播放机，而是来自我们熟悉的家用“电脑”。在2004年春季的Intel开发者论坛上，Intel和微软联合推出“数字家庭”概念，而在这次的CeBIT上消费类电子同样引人注目。

我们看到了SONY展台上随演示人员手部动作翩翩起舞的电子玩具小狗，众多的参观者在专门准备的休息台前，边欣赏液晶电视的高清晰画面，边享受着专门的DJ带来的音乐；NEC及三星展台前10米高的大屏幕留住了众多参观者的脚步，而由液晶电视组成的显示墙更是随处可见。

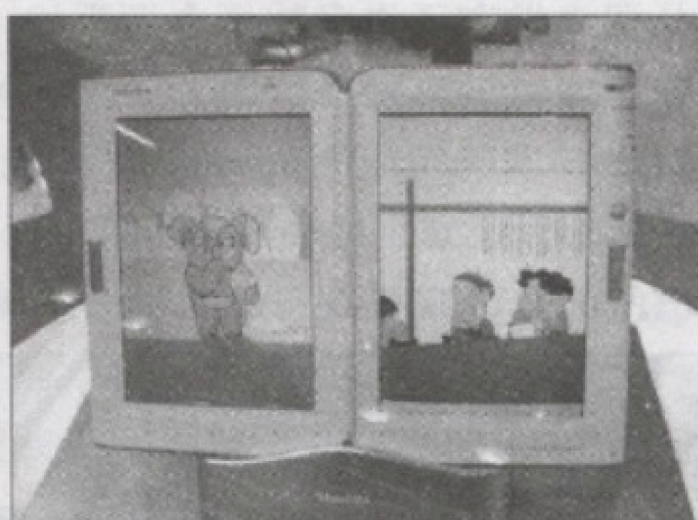


大部分消费类电子厂商的展台上都准备了舒适的沙发和标有他们自己品牌的液晶大屏幕，吸引众多观众坐下来，享受数字家庭浪潮冲击的快感。


SONY展台上的电子狗

在这次的展览会上，多媒体中心（Media Center）概念电脑是众多焦点之一，它们拥有家电化的友善界面，很容易操作，非常适合家庭使用。在微软的数字家庭展区，工作人员请来往的参观者坐下休息，并在这时宣传他们的家庭数码产品。

通过互联网进行合法的音乐传输也是这次CeBIT的一项重点内容，许多厂商表示将在CeBIT之后正式开始自己的在线音乐下载服务，SONY推出了多款支持新版Atrac压缩格式（一种广泛应用于MD设备的有损压缩格式，压缩比通常为1：5）和MP3的数字音乐播放器，用来配合这些服务提供商。这种播放器外形小巧精致，携带方便而又功能强大，虽然价格不菲（一款128MB的播放器售价在199欧元，合人民币2000元以上），但非常符合年轻人追求时尚的思想。


采用SD存储卡的东芝电子书

在音频技术飞速发展的同时，家用视频技术也不断更新换代。新的“蓝光”光盘Blue-Ray DVD提供的存储空间可达50GB，相当于今天一张普通DVD的10倍有余。在2号展厅里我们看到，SONY在其展台上使用Blue-Ray ROM播放了《蜘蛛侠2》的预告片（预定2004年7月上映），而NEC公司则用其专用的HD DVD光盘（单面单层盘片的存储容量即达到15GB）播放了《黑客帝国3——矩阵革命》的部分内容。在SONY的展位上，随处可见其正在日本市场销售的蓝光光盘录像机及周边产品，还有单层25GB的光盘样品；在场的工作人员介绍说，此次为在场观众播放的演示是专为CeBIT制作的。在NEC的演示中，HDTV图像经WMV9（微软的一种支持高清晰度视频的编码方案）编码后，从HD DVD光盘发送至PC上解码播放；我们虽然只看到了很短的电影片断，但画质的确高于目前的DVD很多，这种规格的产品估计将在2004年年中上市。


与普通光盘大小无二的松下“蓝光”光盘，容量竟有50GB。

我们能感到，PC厂商和家电厂商的界限似乎越来越模糊，二者的渗透和联合对消费者无疑是有益的。未来的家庭数字娱乐中心可能只需一台形同今天DVD播放机的设备，它可能就是今天准系统与Media Center电脑的二合一或者更多设备的整合：其机身上贴着XXX Inside和Windows XXX的标志，仅通过一个遥控器进行操作；你能坐在客厅的沙发上，用无线键盘鼠标运行大型3D游戏和浏览Internet，通过HDTV输出高质量音视频的DVD电影，编辑家庭数字录像、刻录成DVD或给电视节目录像；同时它还是家庭局域网的中心，肩负着DSL Modem、无线网AP和蓝牙Hub的三重角色，手机、PDA等移动设备也都能与其轻松相连……那时家庭用户可能真的不需要什么单独的PC或影碟机了，因为已有这样的一台All-in-One解决方案摆在他们面前。

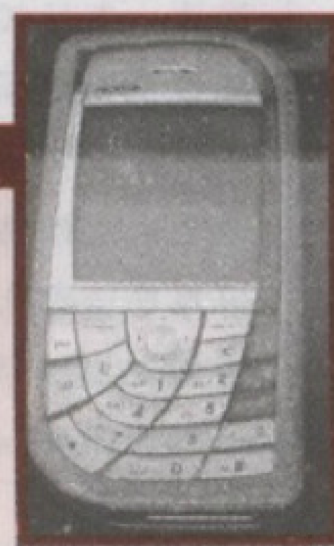

三星展出的全球最大的80英寸PDP显示屏

领略百万像素拍照手机

——大红大紫的无线通讯与移动计算

和往年一样，电信产品同样占领这部分展区。尽管3G技术未能像人们期待的那样迅速推广，但我们还是在几家厂商的展台上看到了一些惊喜。GSM技术还明显没有走到终点，更多的内存、更快的处理器、更多多媒体功能仍是GSM手机发展的方向，众多整合数码相机的手机更让我们目不暇接。

在整个被通信技术厂商所占领的26厅中，我们至少发现了10款以上整合百万像素数码相机的新款手机。不同厂商默契地把自己产品的重点放在了整合数码相机上，索尼爱立信、松下、摩托罗拉、诺基亚、LG及NEC都推出了自己的新一代手机产品，它们的外形则越来越小巧，越来越精致，64k/26万色TFT彩屏、蓝牙和百万像素摄像头几乎成为标配。支持蓝牙技术的产品继续大量涌现，软件手机、打印机、PDA、耳机、鼠标和键盘等基于蓝牙技术的产品已能方便地买到。在本届CeBIT上，我们经常能看到戴着蓝牙耳机一边打电话一边踱步的人，今天CeBIT上呈现出的情景可能就是明日街市上的写照。



诺基亚7610

大小： 108.5mm×53mm×19mm
重量： 118g
最长待机/通话时间： 10.4天/3小时
标准机身颜色： 黑、白色
屏幕和分辨率： 65536色TFT，176×208
摄像头： 100万像素（1152×864），4×数码变焦
其他功能： Symbian 7.0系统、GPRS、72MB可升级内存、数码录像、MMS/EMS/SMS/E-mail、图片电话簿、影音文件和流媒体播放器、MP3和Java支持、可下载游戏
通信方式： 蓝牙、红外线传输、PC同步



索尼爱立信S700

大小： 107.5mm×49mm×24.5mm
重量： 137g
最长待机/通话时间： 300小时/7小时
标准机身颜色： 银



屏幕和分辨率： 26万色TFT，240×320

摄像头： 130万像素CCD，最高分辨率1280×960，可拍摄VGA（640×480）、QVGA（320×240）和QQVGA（160×120）格式的视频短片

其他功能： GPRS、数码录像、MMS/EMS/SMS/E-mail、图片电话簿、40和弦、影音文件和流媒体播放器、MP3和FM收音机、Java支持、可下载游戏

存储与通信方式： 蓝牙、红外线传输、PC同步、Memory Stick Duo

西门子S65



大小： 109mm×48mm×18mm

重量： 98g

最长待机/通话时间： 250小时/6小时

标准机身颜色： 银黑

屏幕和分辨率： 65536色TFT，132×176

摄像头： 130万像素CCD，最高分辨率1280×960，5倍数码变焦

其他功能： GPRS、数码录像、MMS/EMS/SMS/E-mail、图片电话簿、11MB内存、40和弦、Java、可下载游戏

通信方式： 蓝牙、红外线传输、PC同步

三星P730

大小： 94mm×45mm×24.5mm

重量： 123g

标准机身颜色： 银

屏幕： 26万色TFT

摄像头： 130万像素CCD，可拍摄1280×960像素的图片，支持视频短片

其他功能： GPRS、64和弦、64MB内存（提供RSMMC插槽，支持最大512MB的RSMMC存储卡）、数码录像、MMS/EMS/SMS/E-mail、图片电话簿、Java、可下载游戏

通信方式： PC同步（USB接口）、WAP 2.0版本





LG T5100

标准机身颜色： 银

屏幕和分辨率： 内屏176×220像素/26万色；外屏为96×96像素/65536色，并能270度自由旋转

摄像头： 130万像素，最大分辨率为1600×1200（插值）

其他功能： MMS彩信、JAVA 2.0、E-mail、JAVA 2.0、MPEG-4播放、USB传输

夏普GX30



大小： 95mm×49mm×26mm

重量： 100g

最长待机/通话时间： 220小时/200分钟

标准机身颜色： 银

屏幕： 26万色TFT

摄像头： 100万像素CCD，分辨率为1144×858

其他功能： GPRS、MMS/EMS/SMS/E-mail、图片电话簿、影音和流媒体播放器、MP3和Java支持，可下载游戏

通信方式： 蓝牙、红外线传输、PC同步

此外，很多公司还推出了纪念版手机，像西门子公司与麦克拉伦车队合作生产的SL55限量版、夏普的红色“法拉利”版GX20，松下公司也发布了许多款概念型手机。

在无线通讯及网络市场上，互联网电话技术也受到广泛关注。美国的市场调研组织Precursor把IP电话技术放在推动该行业经济发展的第二大位置。随着名为“QSC”的服务提供商在去年年末推出自己的IP电话服务，在这次CeBIT展览会上，众多服务商也推出了自己的服务。该技术虽然在国内早就被应用，但长久以来一直因为操作过于复杂、效果不理想而一直不被重视，相信在这次的CeBIT后这种情况会有改观。



配备新型燃料电池的东芝Portege M100笔记本

在移动计算方面，Intel在去年CeBIT上推出的迅驰移动计算技术如今已遍地开花，尽管第二代迅驰还没有面世，但人们已清楚地看到了更轻的重量、更长的电池续航时间及无线网络为移动计算市场带来的巨大活力。

本次CeBIT上，笔记本电脑呈现出“超轻薄”和“超高性能”机型双头并进的局面。刚刚亮相的SONY X505创下了12.1英寸笔记本电脑的最轻记录，其重量不到800g！另外，松下推出的室外专用Toughbook系列笔记本的抗冲击能力也让人惊叹。另一方面，采用台式机CPU、大容量高速硬盘、整合高性能DirectX 9显示芯片和宽屏幕LCD显示屏的笔记本尽管耗电量大，携带不便，但性能强劲，足以取代一般台式机，也逐渐被市场认可，代表机型有DELL的Inspiron8600/9100系列、东芝的M30等。

特别关注——中国内地厂商的身影

在本次CeBIT展览会我们再次高兴地看到了很多中国内地厂商的身影，在笔者的印象中，像今年这样相对较大规模的内地厂商展台还是第一次看到。据官方统计，今年CeBIT展会上来自中国内地的厂商有189家，包括联想、海尔、夏新、华旗资讯、南方汇通、方向科技、新振宇等等，展出面积达到3721平方米，而在2003年的CeBIT上，这两个数字分别为111家和2195平方米。

这里我们重点介绍一下联想和华旗资讯的展位。在对手如云的



洋溢着本土气息的华旗资讯展台

第一展厅，华旗和联想一个占据了出入口，另外一个也位处黄金地段，这样的宣传力度对往年的内地厂商来说还是相当少见的；而华旗和联想走的是完全相反的宣传路线。

华旗资讯的展台上洋溢着强烈的本土气息，我们远远就能看到大大的中国结摆在显眼的位置，华旗力推的新品牌aigo（爱国者）的标志也非常醒目。这次参展的华旗工作人员全部身着传统的中式服装，整个展台用红色作为基本色调，一股民族气息在走近展台时就已洋溢在外。据工作人员介绍，这次华旗参展的目的是为了在欧洲市场建立一个中国的品牌形象，展示产品的重点则放在消费电子产品。我们还了解到，华旗从去年开始重点投入发展国外市场，2003年在亚洲其他地区开设分公司后，华旗计划今年在欧洲的几个重要国家陆续开设分公司。



爱国者的便携式MPEG-4播放器

在华旗的展柜中我们看到了几款小巧的MP3播放机，它们应用了当今在一领域中先进的技术和前卫的造型，虽然目前MP3播放机的市场已呈饱和状态，但相信华旗在这一领域应该会有所作为。华旗此次还展出了便携式MPEG-4播放器这样的新产品，在技术上丝毫不落后于欧美知名品牌。

与华旗相比，这次联想的宣传方式则很像典型的欧洲厂商风格：耗尽心思搭成的现代化味道十分强烈的展台，巨大的Lenovo标志老远就闯进眼帘，高薪聘请的用德语为来往参观者讲解的工作人员，大量精美的产品宣传资料，从各个角度表现了联想对CeBIT的重视。据我们了解，联想参展CeBIT已有16年的历史，规模越做越大。在前年联想的英文标识由Legend更名为Lenovo后，联想更坚定了打入欧洲市场的决心，目前联想的QDI品牌主板在欧洲销量不俗。



联想的展台

在联想的展台上，我们还看到了在前不久结束的IDF（Intel开发者论坛）上获得2003年度的"Intel PC创新奖"的联想商用台式电脑扬天S6000，这款经过一年时间研制的高标准商用电脑的出现，无疑再次向世界证明了中国PC产品的强劲势头。此外，在这次展会上联想还展示了去年年末发布的高端笔记本电脑——联想昭阳E600，各种联想自己开发的新特性使这款笔记本无论性能还是安全性都在同类产品中名列前茅。

领略了大红大紫的数字家庭和移动通讯的风采，扫描过中国内地厂商的展台，让我们回头看看与日常计算机应用联系紧密的传统配件和外设产品。

CPU——相对平淡

Intel和AMD都没有选择在CeBIT上推出重量级的CPU新品。本次Intel重点推广的是Prescott核心P4及新一代LGA 755接口架构，另外P4 XE（P4的2MB L3缓存版本）的强大3D游戏性能也是其宣传重点。Presoctt核心P4我们已可在市面上买到，目前有3.40E、3.20E、3E、2.80E和2.80A这5款，售价和同频率的Northwood核心P4相当。目前Prescott相对于Northwood而言优势还不能得到充分体现，看来它的真正流行至少要等到LGA 775接口得到相当程度的普及之后。至于成本高昂的P4 XE，显然只是昙花一现，某种程度上是Intel对抗在某些领域取得优势的Athlon 64的临时武器。

AMD没有在本次CeBIT上安排展位，但于展览的第二天在CeBIT现场召开发布会，发布了新的Athlon 64 FX 53，观众也能在AMD合作厂商的展获得很多AMD 64位处理器的资料。Athlon 64 FX 53的频率达到



海尔的展台



"PS2牌"大客车

各厂商可说在吸引参观者眼球这一项上做足了文章。在前往下一个展馆的路上，我们被停留在路边的一辆大型卡车吸引，那辆蓝色标有PS2字样的大卡车让我们不得不进去一看究竟。原来，里面是PS2试玩区。

2.4GHz，使得Athlon和P4的频率差距继续维持在1GHz上，没有继续扩大。现在已进入2004年第二季度，在CeBIT上我们仍然只能看到有限且并不新奇的Athlon 64演示平台。目前AMD的64位硬件系统已日趋完善，而微软的64位版Windows XP和其他对应软件却尚未来到，要想充分发挥64位桌面系统的优势，还需等待一段时间。

主板芯片组
——DDR-II和PCI Express大势所趋

与CPU的缺乏热点相比，主板芯片组方面可以说是百花齐放，支持PCI Express技术的芯片组全面登场。

Intel的Alderwood和Grantsdale芯片组正式揭去了神秘面纱，在部分主板厂商的展台我们已看到了它们的正式名称——i925和i915。i925支持最新的双通道DDR-II内存和PCI Express X16显卡接口，是Intel桌面芯片组的新旗舰，将代替目前i875芯片组的位置。i915有独立和整合显卡两个版本（i915P和i915G），是i865PE/i865G的接班人，支持双通道DDR-II或DDR内存及1个PCI Express X16接口，i915G集成Intel第3代Exreme Graphics



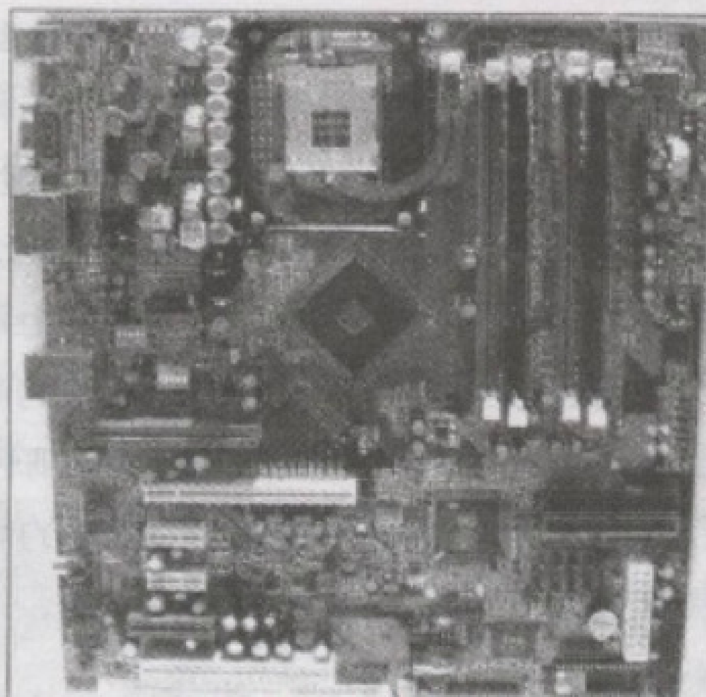
华硕的展台由几面“主板和显卡墙”围成。

整合显卡，可提供DirectX 9硬件加速。i925和i915主板基本上都将采用最新的LGA 775插座，支持Prescott和下一代Tejas核心的P4，在Intel的展位我们看到了很多来自一二线大厂的LGA 775主板。

与i925/915一同走向前台的是ICH6系列南桥芯片，它将提供无线局域网接入点（AP）功能，另外还将ICH5仅两个SATA 150接口的支持能力提升到4个，并整合7.1声道的Intel高精度AC'97/20bit音频处理技术。ICH6将有4个版本：提供最基本功能的ICH6、支持RAID的ICH6R、拥有AP功能的ICH6W及ICH6R和ICH6W的二合一版本ICH6RW。

VIA则继续紧随Intel的脚步，新发布的PT890在PT880基础上增加了对PCI Express和双通道DDR-II内存的支持。和i925相比，PT890同时支持PCI Express X16和AGP 8×接口，可在用户升级时提供更平滑的过渡，我们在展会上见到的所有PT890主板都基于这种双显卡接口设计。整合芯片组方面VIA的最新产品是PM880和PM800（区别在于前者采用双通道内存设计），它们整合了S3 UniChrome Pro IGP显示核心，并与VT8237南桥之间采用了带宽达到1GB/s的Ultra V-Link总线连接（过去是带宽533MB/s的8×V-Link）。

尽管VIA展示几种新芯片组时配的南桥还都是VT8237，但在我们也在展会上得到了最新VT8251南桥的一些资料。VT8251将支持PCI Express接口，拥有两个带宽为250MB/s的PCI Express通道，将使用Ultra V-Link总线与VIA最新的PT890和K8T890北桥芯片连接。VT8251还可与目前的PT880/PT800及KT600/KT880等北桥搭配，使得这些平台支持2个单通道PCI Express设备，这就意味着我们会很快在中低端主板市场上这样的产品。


SiS656主板样品

相对于VIA，SiS在CeBIT上呼声一般，支持它的主板厂商明显少于VIA。不过它还是展示了其新一代芯片组：SiS656是其中的旗帜产品，支持1个PCI Express×16接口和双通道DDR-II 667或DDR400内存；其SiS661 FX整合芯片组的规格与Intel和VIA的最新产品相比显得有些陈旧，与上一代的SiS651相比，它的最大改进在于支持800MHz FSB，其Mirage整合显卡与早先的Real256几乎是换汤不换药，而单通道DDR400也说明了这只是一款面向低端的产品。南桥方面SiS的最新产品是SiS965，和VT8251一样，它也支持2个PCI Express X1设备，并支持4个SATA 150接口、千兆网卡和7.1声道音频等，其简化版本SiS965L只支持百兆网卡和2个SATA接口。

ATI是P4芯片组大军中的新生力量，目前主要主板厂商都已推出了基于ATI RS300/350芯片组的产品。本次ATI展出了RS300的增强版RS350，支持双通道DDR400内存，整合了RADEON 9100 IGP，同时支持一个外部AGP 8×接口；通过最新版的催化剂驱动，当用户在ATI整合主板上再插入一块RADEON显卡之后，可实现3显示器同时输出。IXP300是ATI的最新南桥，支持2个SATA 150接口和RAID 0/1。可以看出，ATI进入主板芯片组的脚步相当稳健，它并没有紧跟潮流推出支持PCI Express或DDR-II的产品，而是依赖于自身在图形技术方面的优势，稳扎稳打，步步为营。预计ATI下半年将推出支持PCI Express技术和整合DirectX 9显卡的RS400芯片组，我们期待着ATI在主板芯片组市场有所作为。

总的来说，P4芯片组市场仍被Intel牢牢控制在手中，i915/

宾得展台的特殊嘉宾

在第一展厅的Pentax（宾得）展台上，为宣传自己的数码产品，厂商找来了Playboy杂志的专业模特为参观者提供拍照甚至合影的机会，而几乎散布在每个展台上的漂亮MM也使我们大饱眼福。

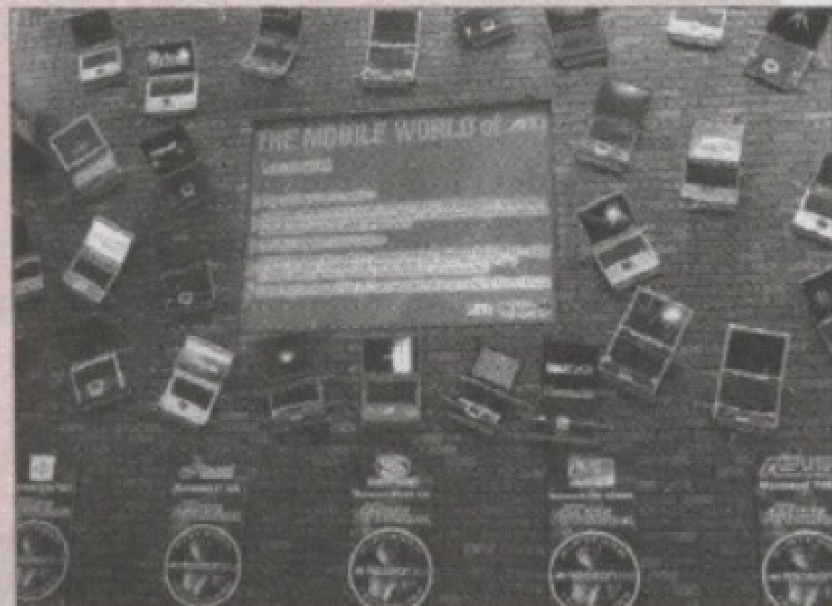
925芯片组的规格提升跨度与其他厂商的竞争对手相比是最大的，我们能从中体会出Intel希望以技术优势拉大与VIA和SiS距离的意图。

AMD芯片组方面对于新技术的响应似乎要比Intel芯片组慢半拍，不过各厂商的新产品细节也在CeBIT上公布了。VIA KT880在本来已走向终点的Socket A主板市场掀起了一阵波澜，其性能表现相当不错，但缺少吸引人的技术看点，估计不会再有很大作为。在Athlon 64芯片组方面，VIA的K8T890支持PCI Express ×16接口，它也保留了对AGP 8×的支持。

SiS的最新Athlon 64芯片组是SiS756，支持PCI Express ×16/×4接口，南桥使用SiS965。SiS760则是目前曝光的唯一一款K8整合芯片组，它整合了Mirage显卡，但不支持PCI Express。NVIDIA的nForce3 250Gb带有千兆网卡、SATA、RAID、7.1声道音频等功能，但对PCI Express的支持恐怕要等到其下一款芯片组了。由于Athlon 64处理器内置了内存控制器，因此Athlon 64平台何时支持DDR-Ⅱ内存就要看AMD的计划了。

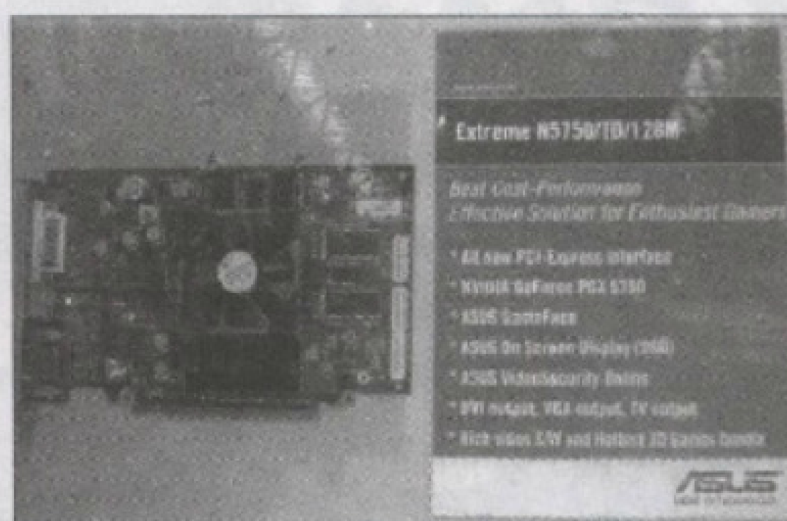
PCI Express显卡
——AGP图形卡无可争议的接班人

PCI Express X16接口可提供高达4GB/s的带宽，是目前AGP 8×接口的4倍，是AGP接口无可争议的接班人。NVIDIA和ATI的下一代旗舰产品最早也要在4月下旬曝光（**编者注：***当大家看到本文时，相关产品应该已经或即将发布*），因此本届CeBIT期间显卡领域的主要注意力都集中在PCI Express产品上面。如果要说谁出的风头更大，那么ATI可能会稍微占点便宜，因为在CeBIT上我们已看到了RV380样卡，这是一款基于RADEON 9600芯片的产品，可直接支持PCI Express接口，这是我们目前见到的唯一"天生"支持PCI Express的显卡。RADEON 9800 XT的接班人，也就是R420将完全基于该接口技术，它将在稍晚些时候面世。



ATI笔记本墙，上面是各种品牌的采用移动版RADEON显卡的笔记本。

NVIDIA走了一条与ATI不同的道路，他们将现有产品线重新调整，通过附加一颗AGP→PCI Express转换芯片（HSI）的方式提供了全系列接口解决方案，尽管这样并不能让PCI Express真正发挥优势，但对于迎合市场需求来说却是一条捷径。在展会上我们见到了GeForce PCX 5950（基于FX 5950）、PCX 5750（基于FX 5700）、PCX 5300（基于FX 5200）和PCX 4300（基于GeForce4 MX4000）4种PCX显卡，基本覆盖了高中低端市场。NVIDIA的下一代主力产品NV40会在4月底5月初出现在人们面前。



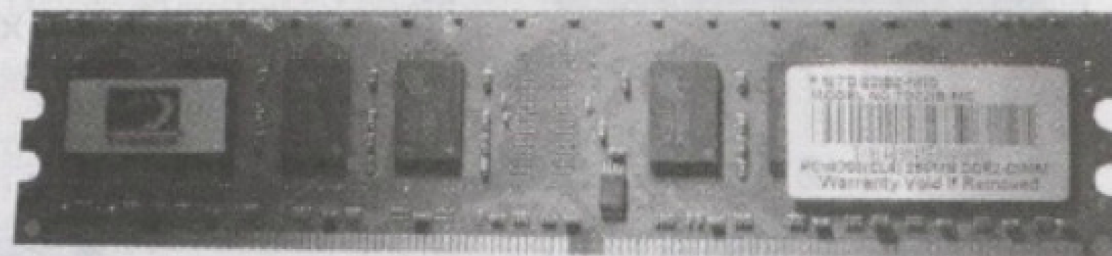
华硕展台上的GeForce PCX 5750样卡

XGI的Volari系列和VIA的DeltaChrome系列仍游离在主流用户视线之外，尽管两家的产品都支持DirectX 9的PixelShader和VertexShader 2.0版本甚至更高，但游戏的实际运行效果与ATI和NVIDIA的产品比起来还有明显差距；而且采用这些芯片的显卡厂商明显较少。另外在CeBIT上也没有看到XGA和VIA有推出PCI Express接口显卡的动向。

在显卡制造商方面，ATI与NVIDIA两大阵营的界限显得越发模糊，华硕和技嘉都在同时推出两种芯片的显卡，而其他厂商也在不断转换着自己的角色，例如升技就在CeBIT上首次展出了采用ATI芯片的显卡。也许不久的未来，还会有更多厂商选择"脚踩两只船"的策略，届时消费者的选择余地将会更大。此外，为加强产品竞争力，很多厂商都打出了"软硬兼施"的特色，比如PixelView的PDF Ⅱ散热系统、耕升的CoolFX水冷系统、微星的DOT动态超频和升技的Guru整合设置功能等。

存储产品
——DDR-II内存与下一代DVD蓄势待发

DDR-Ⅱ内存的技术已成熟，多家内存厂商在CeBIT上展示了自己的产品，目前的产品主要集中在DDR-Ⅱ533（PC4300）这一档次上。随着相应主板的上市，相信DDR-Ⅱ内存市场将会逐渐热起来。与DDR-Ⅱ刚出道相比，DDR内存的速度提升几乎达到了疯狂的地步，市场上DDR500内存才刚刚兴起，而我们看到有的厂商已在提供PC4400（DDR550）甚至PC5000（DDR625）的内存条，以满足狂热的超频玩家的需求。


勤茂的DR-Ⅱ内存条

近年来DVD及其相关产品得到了飞速发展，其中DVD刻录更是最热门的话题之一。DVD"-R"与"+R"之争似乎由于多格式刻录机的大量出现而显得不那么重要了，但我们发觉"DVD+R"阵营已占了上风，本次CeBIT上很多厂家都已拿出了12×甚至16×的DVD+R刻录机，而DVD-R刻录机方面则相对沉默。除了速度的飙升，DVD刻录的容量也在不断提升，单面双层DVD+R刻录盘的容量达到了8.5GB，我们更是在松下和日立的展台上看到了HD DVD的样机，其盘片单面存储容量



全球最小的0.85英寸东芝硬盘

达到15GB，单面双层盘片的容量则在30GB以上。此外，Blue-Ray DVD提供的存储空间可达50GB，相当于今天一张普通DVD的10倍有余，也许几年后我们只需购买两三张新一代的高密度DVD刻录盘，便能轻松备份整个硬盘的数据。

主要的台式机硬盘厂商没有推出什么新产品，倒是东芝号称全球最小的0.85英寸硬盘吸引了我们的注意。它的结构和一般硬盘别无二致，但大小却和硬币差不多，仅重10g，目前有2GB和4GB两种规格。随着近期数码产品的庞大需求，微型硬盘越来越走俏，今年下半年我们将见到更多使用微型硬盘技术制造的MP3随身听、PDA、便携存储器等产品。

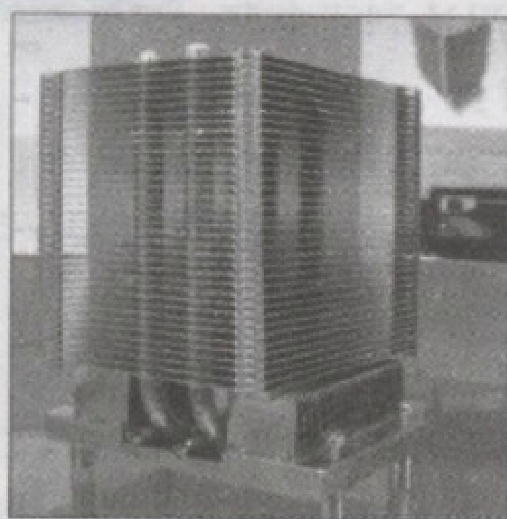
大红大紫的准系统与百花齐放的散热设备

准系统（或者叫Mini PC）继续走红，我们在本次CeBIT上看到了不少有新意的作品。升技的产品强调超频和扩展性，华硕和技嘉的产品外观更加独特，而准系统创始人浩鑫则显示出了强大的设计实力。小巧可人的外观，不弱的性能加上完备的接口，使得准系统开始得到越来越多厂商的关注，比如微软最近大力推广的MediaCenter简单化、家电化的概念就与准系统不谋而合，微软展台上也使用了准系统来展示Windows XP MediaCenter版。此外，随着准系统市场的升温，其周边产品也开始得到关注，例如背包、可更换的面板等。



“奔驰宝马”机箱

准系统外的机箱一样精彩，CoolerMaster展示了首个兼容ATX和BTX标准的机箱，而更多厂商则在外观和散热上大做文章，各种用于装饰机箱的产品琳琅满目，从各种数据线到安装了LED的风扇，再到纯装饰用途的各种LED管，我们甚至见到了模仿奔驰和宝马汽车造型的机箱。而在升技和华硕的展台则分别演示了基于水冷和压缩机制冷技术的机箱系统，将P4超频到4.3GHz和5GHz！来自韩国的Zalman展示了完全无风扇的TNN系列机箱，其制造工艺让人赞叹，上千美元的售价也令人咋舌。



Coolermaster热管散热器

“快些，再快些”一直是超频玩家不断追求的目标，近期人们又注意到噪声污染问题，于是散热设备制造商不仅要提供散热能力强的产品，且噪声还不能太高。因此热管技术和水冷越来越多地得到应用，热管技术主要被使用在CPU和GPU散热器上，而PC水冷散热方案已越来越成熟，Thermaltake的外置式AquariusⅢ水冷装置最吸引参观者的眼球。另外，显卡和内存散热套件及各种系统状态监控装置也是百花齐放。



超频到5GHz的华硕P4系统

创新与罗技的“对台戏”

在本次CeBIT上，创新和罗技等在音箱产品方面竞争的厂商位于同一展馆，因此唱起了真正的“对台戏”。在一位非常有煽动力的创新工作人员的鼓噪下，一位参观者拿着自己的罗技2.1音箱走上高台，在众目睽睽下把这个可怜的小家伙砸了个稀烂，随后便得到了创新的一款高端产品……

后记

除视觉享受、到处唾手可得的广告宣传品外，厂商们更是不惜血本，大发价值不菲的纪念品，像印有NEC字样的篮球、印有NVIDIA或ATI字样的T恤。这些都使参观者们热情高涨，在任何一个知名厂商的展台前都可看到久久不散的人群。不过，在这次IT产业的盛会上没有看到一部分大公司的身影，像AMD和HP都没有布展，使我们感到非常遗憾。这其中固然是因为各大厂商的宣传路线不同，而也许更多的是，他们在为不久后的另一个大型展览做着秘密的准备。

和往年一样，在来自中国台湾省的大厂背后，数不胜数的不知名小厂在整个CeBIT展区留下他们的身影。它们使用最小的展台面积，不做大规模的宣传，而且仅仅用英文交流，很难给本地参观者留下太多印象。小品牌的数码相机、机箱或多媒体播放器是这些小厂商的主要业务范围。我们在会场看到，很多到会的台湾省厂商是以在最后一天现场销售产品作为参加本次CeBIT的主要目的。

一年一度的CeBIT在向人们预言着明日的数字生活，在今天看来不可思议的新技术、新产品，很可能将在不久后出现于街边店铺的橱窗里。来访的人们能感受到过去一年中新技术实用化的脚步之快，并从中透视到明天的数字生活。

每当参加这种代表了当前最新科技水平的大型展会，总觉得自己在羡慕新产品、埋怨自己腰包瘪的同时，也站在了科技的最前沿，这种感觉是难以用文字或语言形容的。科技在不断进步，而我们也越来越快地迈出自己的脚步，我们期待2005年的CeBIT能带来更多惊喜。



会当凌绝顶 AMD Athlon 64系统完全选购指南

■四川 老菜

随着2003年AMD Athlon 64系统（简称K8平台，对应之前的K6、K7平台）的推出，PC开始从32位时代步入更强的64位（即bit）时代。作为新一代64位桌面处理器的代表，Athlon 64系统是以业内标准的X86指令集结构为基础加以改良的全新平台，可支持32位及64位计算，与目前的8、16、32位X86平台完全兼容，同时又可发挥新的64位系统的优势。随着近期K8处理器及配套主板的不断降价，众多追求中高端配置和性价比的玩家将目光盯向了Athlon 64系统。那么，在动手之前，你对它了解多少呢？

一些常见的疑问

●64位能带来什么

为什么增高CPU的位数能大大提高其性能呢？大家知道，随着计算机系统的发展，CPU要处理更多更复杂的数据，就需要提高CPU的数据带宽。目前有两种行之有效的办法：一是提高CPU频率，二是加大CPU数据传输端口的宽度。第一种办法虽较容易实现，但大幅度提高频率肯定会对生产工艺提出更多要求，无疑会大大增加成本，且在技术上有很大难度。而采用第二种方法就好办多了，CPU位宽增加后，处理的数据随之增多，之前多个周期内完成的任务在一个周期就可完成了，例如Intel P4或AMD Athlon XP等32位CPU只花一个步骤就能完成32位数字的加法，而旧的16位处理器如Intel 80286 CPU等则需要两个步骤。Athlon 64的架构则不但增大了CPU的位数，还提供了16个64位缓存器，因为数据不再需要常常写入主存储器，因此更能加速应用程序执行。

此外，64位操作系统和应用程序具备先天优势——64位与32位的软硬件相比，原本32位软硬件架构的4GB虚拟内存限制（2GB用于操作系统，2GB用于应用程序）将完全消失。64位操作系统及64位应用程序更加切实的优点是处理代码的效率，64位CPU在执行64位代码和使用64位编译器进行编译时要比32位模式快很多，根据应用程序的不同，可获得5%～15%甚至更高的效率。当然，要完全体现64位计算的优点，还有非常重要的前提，就是必须有相应操作系统和应用软件的支持，随着微软的64位Windows操作系统和相应软件的推出，这个问题将逐渐得到解决。

●64位CPU兼容现在程序吗

很多人都担心买了64位CPU以后，是不是现在的程序就不能用了。其实不是这样，由于Athlon 64处理器采用了X86-64架构，因此能对现在的32位系统提供良好的兼容，这对于从32位向64位过渡的用户非常重要。与Intel现有的64位服务器CPU相比，Athlon 64位处理器能在传统模式（32位操作系统+16位/32位应用程序）、32位兼容模式（64位操作系统+16位/32位应用程序）和64位模式（64位操作系统+64位应用程序）下运行，所以完全能兼容现在的程序与主流游戏。

●哪些人需要64位

众所周知，现在的电脑升级换代速度很快，常常一款主流配置在购买一年半载后就变成了落伍机型。对于正想购机的读者而言，如果你想保护你的投资，让自己的电脑能最大限度地跟上时代，不至于当32位电脑渐入末路时再后悔，或许可考虑选择一步跨入64位时代。

如果你想买台电脑来练练作图或CAD（计算机辅助设计），想处理大型的数据库程序，想在一两年后还能流畅玩转那时的3D主流游戏，想看看越来越逼真的数字场景和虚拟电影……32位系统将越来越不能满足需求，64位是天然的接班人。

●64位平台的前景如何

由于微软已对Athlon 64提供全方位支持，而Intel前不久也宣布其64位处理器将采用与Athlon 64相同的架构，并与Athlon 64完全兼容，AMD第一次在桌面微处理器的技术和产品上都走在了

前面。Intel的64位产品要真正上市或许还要等到明年，而且新系统上市之初价格往往不菲；就目前来说，Athlon 64平台应该是青睐64位平台、注重性价比的中高端玩家的现实选择。

●性能价格比如何

对于最终用户来说，Athlon 64系统和主流32位系统的差别就在CPU和主板上，其他配件都是通用的。目前最便宜的K8主板已降到了500多元，其他产品也多在600～1000元，已进入大多数用户能承受的主流价位。对于最关键的CPU价格而言，目前最便宜的64位服务器CPU已跌破两千元（AMD Opteron140，盒装3年质保，1950元），主流桌面平台的Athlon 64 3000+处理器也到了2100元的价位（盒装产品），与同级别的P4处理器相比价格差距已很小（当大家看到本期杂志时，说不定Athlon 64平台又有了大的降价）。但Athlon 64是64位处理器，P4是32位处理器，两者在32位程序的表现上处于同一级别，在64位程序上Athlon 64肯定是一马当先了。

编者注：关于Athlon 64系统的详细介绍和评测，请参考本刊2003年第20期的《64位“阿斯龙”的怒吼——Athlon 64 FX系统评测报告》。

一“芯”三用
——Athlon 64系统的特点

除移动版的K8系统外，针对64位服务器和桌面PC的Athlon 64平台包含Opteron、Athlon 64 FX和Athlon 64这3种产品。

表1：Athlon 64平台处理器规格对比

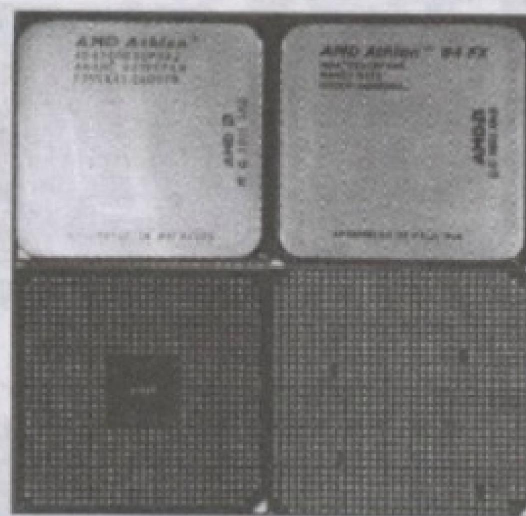
处理器/规格	Athlon 64	Athlon 64 FX	Opteron系列
插座	Socket 754	Socket 940	Socket 940
总线带宽（GB/s）	6.4	6.4	6.4
L1 Cache	128kB	128kB	128kB
L2 Cache	512kB/1MB	1MB	1MB
多处理器支持	否	否	2颗
CPU集成DDR控制器通道	1	2	2

●Opteron

2003年4月23日发布的Opteron，是目前Athlon 64平台上最高性能的2路和4路服务器CPU。专为服务器及工作站设计的Opteron首次将X86指令体系（ISA）扩展到64位，使用了3条Hyper Transport总线，其针脚数为940个，采用1MB容量的二级缓存，支持双通道的ECC DDR400内存，这能确保其胜任处理各种大型应用程序。Opteron处理器主要应用于高端服务器、入门工作站等领域。

●Athlon 64 FX

2003年9月23日，AMD发布了面向高端的Athlon 64 FX 51和面向主流用户的Athlon 64 3200+。

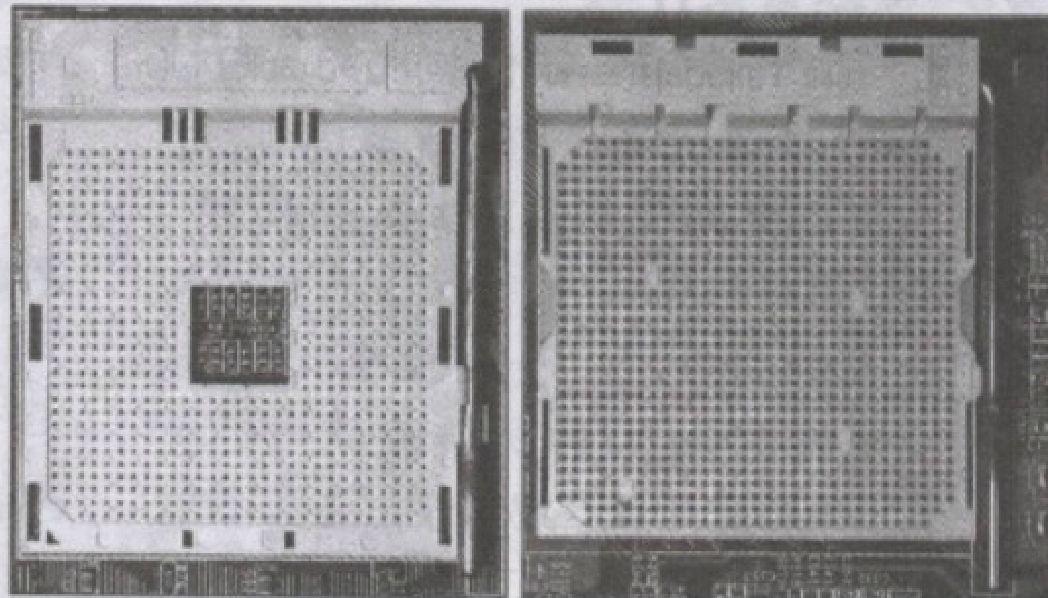

Athlon 64和Athlon 64 FX处理器

根据针脚数的不同，Athlon 64 FX分成Socket 940和Socket 939两种型号，和Opteron相同，它们都具有1MB二级缓存和3条Hyper Transport传输总线，只不过Athlon 64 FX不支持SMP（对称多处理器）。Socket 940型号的Athlon 64 FX系统总线频率为800MHz，起始型号为Athlon 64 FX 51（FSB频率为200MHz，11倍频，主频为2.2GHz）。今年3月19日，AMD正式发布了Athlon 64 FX 53处理器，实际工作频率为2.4GHz，二级缓存为1MB，采用0.13微米制造工艺，Socket 940接口，系统前端总线为800MHz。


Athlon 64 FX 53处理器

●Athlon 64

Athlon 64是K8系统中的中低端产品，主要针对主流桌面市场，其针脚数为754个，集成512kB二级缓存。它只支持单通道DDR400内存，具有1条Hyper Transport总线，不支持SMP（对称多处理器）功能。Athlon 64价格较低，它将接替Athlon XP，在今后为AMD主攻偏中低端的桌面市场。


Socket 754和Socket 940两种插槽

就AMD的市场定位而言，Athlon 64 FX和Athlon 64将成为未来家用PC处理器的双响炮，就好比目前的Athlon XP和Duron一样。目前Athlon 64 3000+处理器已降到2100元左右，随着其价格的走低，肯定将在今年内走入许多用户的电脑内。

好马还需好鞍配
——Athlon 64芯片组及主板

好的CPU还需要有性价比合适的主板相配。目前支持K8系列处理器的芯片组有5种，分别是VIA的K8T800系列、SiS的SiS755系列、NVIDIA的nForce3系列、AMD的8000系列、ALI的M1687+M1563芯片组等，市场上常见的K8主板是基于VIA、NVIDIA及SiS芯片组的产品。

1.VIA K8T800系列芯片组及主板

为了配合K8的推出，AMD的老搭档VIA（威盛）在第一

表2：Althlon 64平台芯片组规格对比

芯片组/规格	VIA K8T800系列	SiS755系列	NVIDIA nForce3 150系列	NVIDIA nForce3 250系列	AMD 8000	ALI M1687
支持的K8 CPU	Socket 940和Socket 754	Socket 940和Socket 754	Socket 940和Socket 754	Socket 940和Socket 754	Socket 940和Socket 754	Socket 940和Socket 754
南北桥芯片搭配	K8T800+VT8237	SiS755+SiS964或SiS963L	nForce3 Pro 150或nForce3 150单芯片	nForce3 Pro 250、nForce3 250或nForce3 250Gb单芯片	AMD 8151+AMD 8111双芯片（或+AMD8131三芯片）	M1687+M1563
芯片组内部总线连接频率	Ultra V-Link 1.06GB/s	MuTIOL 1GB/s	不详	不详	8位 HT 800MB/s	8位 HT 800MB/s
前端总线频率	800 MHz	800MHz	600MHz	1000MHz	800MHz	800MHz
AGP支持	8X	8X	8X	8X	8X	8X
串行ATA支持	2个	2个	无	2个	无	无
USB支持	8个USB 2.0	8个USB 2.0	8个USB 2.0	8个USB 2.0	6个USB 1.1	6个USB 1.1/2.0
网络支持	10/100M	10/100M	10/100M	10/100M或1000M	10/100M	10/100M
上行/下行位宽	16位/16位	16位/16位	16位/8位	16位/16位	16位/16位	16位/16位





K8T800+VT8237芯片组

时间推出了配套的K8T800芯片组，由K8T800北桥芯片+VT8237南桥芯片组成。其南北桥芯片采用数据带宽为533MB/s的8×V-Link技术连接，其中K8T800北桥芯片采用VIA的Hyper8技术，使得CPU和北桥芯片的数据交换带宽达到6.4GB/s。K8T800芯片根据需求不同，也分为普通版（Socket 754）和Pro（服务器，Socket 940）版，两者的主要区别在于前者集成的是64位单通道内存控制器，只支持单处理器，而后者集成128位双通道DDR内存控制器，并支持多处理器。而南桥芯片VT8237用Ultra V-Link取代了原来的V-Link技术，南北桥带宽达到了1GB/s，可支持8个硬盘设备。VT8237也支持SATA RAID，支持RAID 0、1、0+1和JBOD模式；此外该南桥芯片还提供了8个USB 2.0端口支持，其板载音频技术被称为VIA Vinyl Audio，能支持6/8声道。

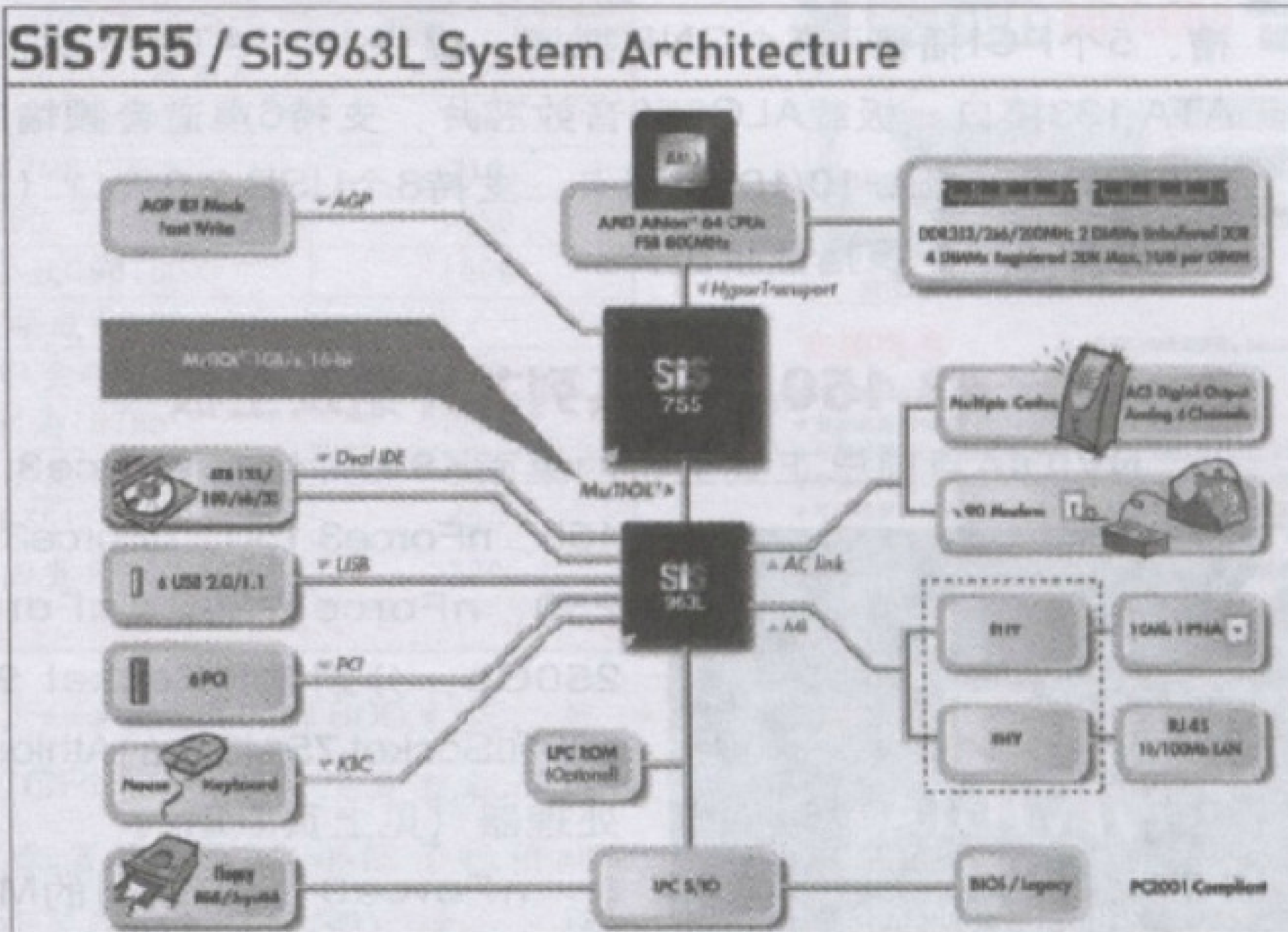
●硕泰克SL-K8AV-R主板+Athlon 64 3000+套装（参考报价：2688元）

硕泰克SL-K8AV-R主板采用标准ATX规格，使用K8T800+VT8235芯片组，支持Athlon 64处理器，提供2根DDR插槽，有3个IDE接口（由Promise的PDC20378芯片提供额外的1个）、2个SATA设备接口（由PDC20378芯片提供，支持RAID）；主板提供5个PCI插槽和1个AGP 8×插槽，内建6声道AC'97音效芯片。接口方面，SL-K8AV-R提供了6个USB 2.0接口。目前Athlon 64 3000+的价格在2100元左右，算起来这块主板价格仅有588元左右。

●其他K8T800主板

采用K8T800芯片组，具有代表性的K8主板还有华硕SK8V（支持Socket 940）、微星K8T Master（支持Socket 940）、微星MS-9130、青云K8X800PRO2、大众K8-800T、技嘉K8VT800和磐正8HDA3+等。

2.SiS755系列芯片组及主板



SiS（矽统）算是较晚推出Athlon 64芯片组的厂商了，它针对K8平台的新一代芯片组为SiS755+SiS964或SiS755+SiS963L（主要针对Socket 754接口），其南北桥芯片通过带宽达1GB/s的MuTIOL（“妙渠”技术）连接，整合了AMD独有的HyperTransport传输接口及8/16位连接支持技术，可实现6.4GB的带宽。同VIA的产品类似，SiS755也根据CPU分为SiS755和SiS755FX，前者用于支持Athlon 64，后者支持Socket 940/939的Athlon 64 FX。



SiS755芯片组及架构

南桥芯片SiS964除支持传统的IDE接口外，也增加了对两个独立SATA端口的支持。不过，它并不是在芯片中直接开辟专用的Serial ATA通道，而是整合了基于PCI总线的SiS180 SATA RAID芯片，所以仍会受PCI总线133MB/s的数据传输带宽的限制。它支持的RAID模式包括RAID 0、RAID 1与JBOD，与SiS963L南桥+SiS180的组合相比少了RAID 0+1模式。此外，SiS964南桥支持8个USB 2.0端口和5.1声道音效。

同系列的SiS芯片组还有一款整合型的SiS760，功能与SiS755完全一致，只是内置了SiS330（Xabre核心）图形芯片，相应的主板将使用独立的板载显存。

●斯巴达克S755MAX主板（参考报价：599元）

S755MAX主板采用SiS755+SiS963L的组合，标准的ATX大板设计，配备了两个内存插槽和5个PCI插槽。它通过板载的SiS 180芯片实现SATA功能，SiS180芯片不仅支持两个SATA硬盘扩展和RAID，还额外提供了一个ATA 133接口。此外，这款主板板载了ALC655 6声道音效芯片，并直接提供4个USB 2.0接口。

●精英755-A主板（参考报价：900元）

精英755-A主板支持Athlon 64处理器，采用SiS755+SiS964芯片组；板载2条DIMM插槽，1个AGP 8×插槽、5个PCI插槽和1个CNR插槽；提供2个SATA接口和2个ATA 133接口；板载ALC655音效芯片，支持6声道音频输出；采用RTL8201BL 10/100M网卡，支持8个USB 2.0接口（其中4个需要通过扩展挡板接出）。

3.nForce3 150/250系列芯片组及主板

NVIDIA目前已正式上市的桌面K8芯片组有nForce3 Pro 150、nForce3 150、nForce3 Pro 250、nForce3 250及nForce3 250Gb，分别支持Socket 940/939和Socket 754接口的Athlon 64处理器（见上页表2）。



nForce3芯片

nForce3 150系列的MCP（Media and Communications Processors，媒体与通讯处理器）采用单芯片设计，0.13微米的制造工艺，是一款融合了南桥及AGP功能的单芯片（组）。nForce3 150与CPU之间的通讯同样采用Hypertransport技术，它可实现上行8位/600MHz的总线和下行16位/600MHz的总线，因此其HyperTransport总线峰值带宽只能达到3.6GB/s，相比其他几款芯片组要低（AGP接口只支持8位的下传与600MHz的频率，这在大部分测试中影响不大，不过图形卡的工作很繁重，影响就会增大）。此外，nForce3 150不支持SATA接口，主板厂商一般采用板载的第三方SATA控制芯片来提供SATA接口的支持。nForce3 150支持AC'97 2.1规范和6声道输出；接口方面，它支持最多6个USB 2.0接口。

为弥补nForce3 150带宽和SATA支持等方面的不足，NVIDIA又很快推出了nForce3 250芯片组。根据目前所知的资料，250系列的HT总线频率达到了1000MHz，上行/下行位宽也达到了主流的16位，因此HT总线带宽可达到8GB/s。nForce3 250系列增加了对SATA硬盘的支持，并且在芯片内部支持RAID功能，可提供4个SATA接口和两个PATA（IDE）接口；特别是它还可跨越SATA和PATA两种完全不同的硬盘平台来组成RAID。与一般主板集成网卡芯片的做法相比，nForce3 250系列芯片组在内部直接集成了网络芯片，nForce3 250Gb更集成了千兆网卡，还加入防火墙技术以增强网络安全性。

●浩鑫AN50R主板

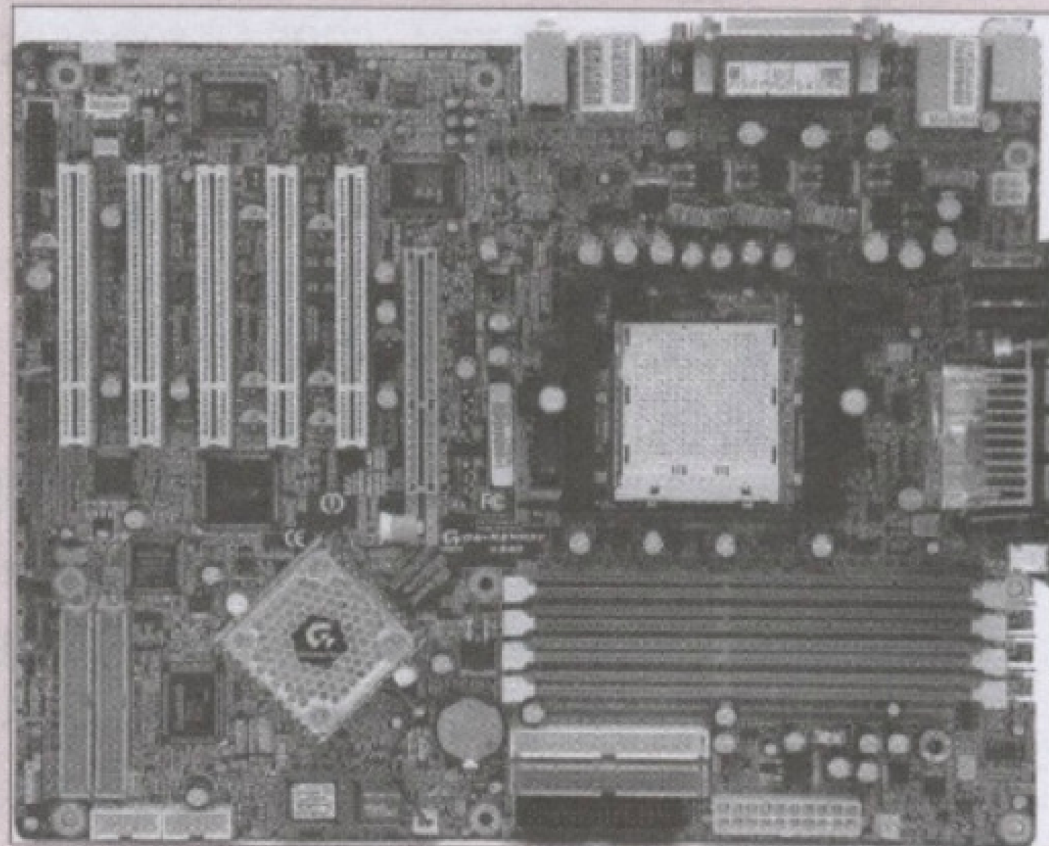
AN50R主板采用nForce3 150芯片组，支持Athlon 64处理器，采用标准ATX规格设计，配备3组DDR内存插槽，1组AGP 8×与5组PCI槽；内建6声道音效及双重以太网络功能。该主板搭载Silicon Image控制芯片，提供两组SATA RAID接口，并支持RAID 0/1/0+1功能。

●磐正EP-8KDA主板

EP-8KDA主板采用nForce3 150芯片组，配有一组AGP 8×插槽及5条PCI插槽，支持USB 2.0、6声道音效及10M/100M以太网功能。

●其他nForce3主板

目前市场上采用nForce3 150芯片组的主板还有硕泰克SL-K8AN2-RL、华硕的8N主板（支持Socket 940）、技嘉GA-K8NNXP-940（支持Socket 940）、微星8KT Neo MS-6702和丽台K8NPRO等。


采用nForce3 150芯片组的技嘉GA-K8NNXP940主板

4.其他芯片组和产品

此外，K8平台上还有AMD自己的AMD 8000芯片组和ALI（扬智）的M1687+M1563芯片组等。AMD 8000芯片组由3颗芯片组成，主板厂商可根据自己产品的定位来决定是否使用第三颗芯片AMD 8131，但对于桌面PC而言，AMD8151+AMD8111就足够了。在民用市场上，这两种芯片组好像天生就是来为K8平台营造声势助阵一样，至少近期我们将很难在市场上看见采用它们的成品主板销售。

就VIA的K8T800系列、SiS的SiS755系列、NVIDIA的nForce3系列芯片组而言，SiS755系列虽然比其他两种主板芯片组要后推出，但相关测试表明其性能在3种芯片组中微胜一筹。AMD倚重的nForce3 150系列芯片组在总线带宽和功能方面有些先天不足，还好有nForce3 250系列及时杀到，其性能和功能上都不输K8T800系列。总之，未来的K8平台上将是这3家的主板芯片组唱主角，在整体性能差距微乎其微、特色功能并不明显的情况下，谁更能率先抢占64位的制高点赢得Athlon 64平台用户的心，还要靠价格说话。

配置推荐及点评

说了这么多，很多读者肯定会说笔者光说不练吧，那就先来列两套配置给大家看看，你觉得如何？

表3：配置推荐（仅供参考）

配置/规格	游戏玩家型配置一		游戏玩家型配置二	
配件	型号	价格（元）	型号	价格（元）
CPU	Athlon 64 3000+	套装价2688	Athlon 64 3000+（盒装）	2100
主板	硕泰克SL-K8AV-R主板	套装包括	斯巴达克S755MAX主板	599
内存	现代512MB DDR400	710	现代512MB DDR400	710
硬盘	希捷酷鱼7200.7/160GB	910	希捷酷鱼7200.7/160GB SATA	1050
显卡	盈通G5800	1199	双敏小妖G9818GX	1399
声卡	主板集成6声道	/	主板集成6声道	/
光驱	建兴52X桔狐狸CD-ROM	165	建兴16X金狐狸DVD	270
显示器	三星763MB	1120	飞利浦107B5	1250
鼠标和键盘	明基神雕侠侣套装	155	微软光学灵动鲨套装	199
音箱	创新SBS 4.1 450	290	漫步者R351T（5.1）	420
机箱电源	大水牛A0205	300	金河田蓝牙6005	320
整机	7537		8317	

配置点评：这两款配置都采用Athlon 64处理器，一款采用K8T800主板，另一款采用SiS755主板搭配，两者在性能表现上差不多。CPU和显卡是决定整机游戏性能的两大关键，为配合Athlon 64的高性能，这两款配置中我们都搭配了性价比较好的高性能显卡，其中盈通剑龙G5800采用GeForceFX 5800（NV30）核心，核心频率为400MHz，显存频率为800MHz，采用128位DDR-Ⅱ显存颗粒，做工精良，性能很不错；小妖G9818GX是一款RADEON 9800SE（R360核心，只不过被屏蔽掉了4条渲染管线）显卡，128MB/256位显存规格，有通过破解版驱动程序“改造”成RADEON 9800的可能。512MB内存已能满足目前绝大多数程序的需求，160GB硬盘则是目前中高端配置的当然选择，其他方面都可根据自己的需要和预算选择。这两款配置无论玩游戏还是其他用途，都能完全满足现在开始近一年的需求，作为中高档机型，整套机器7000～8000元的价格也不算太贵。

总结

“会当凌绝顶，一览众山小”。许多游戏爱好者及DIY发烧友一直都是AMD处理器忠实的支持者，64位平台的Athlon 64 FX和Athlon 64今年开始替代32位的Athlon XP、Duron乃至P4不是梦。而拥有64位平台，不仅是一种趋势，更重要的是它无论在现在还是将来，都能为你的电脑带来强劲动力。

UNIKA双敏
YUAN 聪泰科技
www.yuan.com.tw
电视/视频采集卡



随身录 MPB680



仅售¥1399
主要特点

EzDVD MPG600



仅售¥899
主要特点

FUNtv TUN900



仅售¥399
主要特点

服务中心：



编者按： 又到五一黄金旅游周了，想必大家早已准备好了行囊。在这里，小编我将向大家讲述一种另类的旅行方式：网络交友旅行。当我听到一个叫仲一的年轻人以这种方式周游全国时，便迫不及待地来到了他的个人主页，当我看到他的游学日记后，就决定对他进行更深入地了解，于是，我们相约于北京……

游学中国

■本刊记者 ACJ

一个聪明勇敢的年轻人梦想周游中国，于是他想了一个创意：互联网交友旅行！他被媒体称为"中国第一个互联网旅行家、现代徐霞客"。2003年内历时半年游遍3/4个中国，遍及21个省60个主要城市，拜访了200位各行各业的网络朋友，他们的年龄从16岁到60岁。

中文名：仲一
英文名：Johnny
籍贯：苏州
身高：180cm
体重：70kg
目前学历：本科
专长：网络安全，交友旅行
游学中国网站：http://www.2003y.com/

大众软件：据我们了解，你算是第一个通过网络方式游学中国的，当初你是怎么想到这种方式的？

仲一： 周游全国一直是我的梦想，工作后我就打算以一种比较有意义的方式来完成，于是我想到了网络。在征求多方意见并讨论了可行性后，我联系到了名城苏州网站，在网站领导的支持下，我们共同策划了这次活动。

大众软件：从最先开始游学全国到现在，近半年的时间里你最大的收获是什么？

仲一： 我觉得第一学会了坚持，第二是丰富了阅历，学会了如何更顺畅地与人沟通，第三就是对各地的风俗有了切身体会。这个活动的起步阶段也挺难的，毕竟很多人对这个活动，包括对我都不是很了解。从最先到两个地方，到后来周游七省，再到如今游遍大半个中国，我一直面对很多困难，最大的困难就是如何取得网友及其家庭的信任。对中国人来说，如果将你留在他的家里就意味着对你的信任。因为和大部分网友都未曾谋面，所以在最短时间内取得他们的信任是很重要的，我觉得靠的就是真诚，当然这个过程对磨练我的口才帮助很大，因为你需要和各种不同类型的人进行沟通。

大众软件：那你遇到些什么类型的人呢？

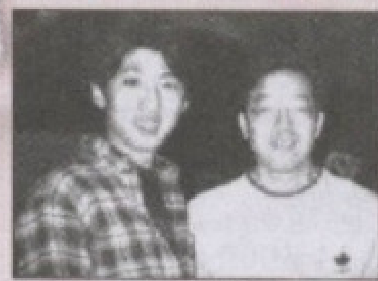
仲一： 应该说什么类型的基本上都碰到了，多数网友都是很热情的，不过也有态度冷漠的，还有比较古怪的，我认为这都非常正常，而且也有思想准备。从边远乡村的普通百姓到功成名就的成功人士，包括教师、IT公司主管、成功企业家、大学生、记者、主持人等，和他们的交谈让我从一个侧面了解了改革开放20多年来中国发生的翻天覆地的变化。我认为这对我来说是非常珍贵的，正如一个网友所说，我每天面对的都是新鲜的生活。

大众软件：游学过程中安全是最重要的，你是怎么保证安全的呢？

仲一： 我环游时随身带了一个背包，里面有衣物、数码相机、笔记本电脑和一部手机，每天我都会和家人以及朋友通电话，我的一举一动他们都清楚，而且我每去一个邀请者家中，总会提前一周联络妥当，必要时我还会找当地民警陪同。当然除此之外，我还具备不少户外经验，我自己也是过客家园户外运动俱乐部的企业拓展训练培训师。

大众软件：这次活动完了之后你有什么打算呢？

仲一： 整个游学中国的活动目前已经接近尾声了，之后我们会用一段时间来回顾总结这次活动的经验得失。因为我的行程是有官方组织且多方配合的一个团体项目，所以有很多的幕后英雄，所有这些我会在之后的出版物中谈到，其中还会公开这次活动的一些费用。当然这之后我会找一份工作，我相信这段经历对我今后的工作会有很大帮助。有人问我是否想过游学亚洲或者游学世界，其实我也想过，不过也许会通过其它的方式了。











后记

采访完仲一后，笔者问了一下他的近况，他说已经在北京找到了一家投资公司，当然自己的这段经历帮了他不少忙。

网上奇人比比皆是，某日笔者在电视节目中看见《3000美元我周游了世界》的作者朱兆瑞在接受崔永元的采访，当他提及用0.01欧元从比利时飞到英国时，在场嘉宾无不惊讶得合不拢嘴，当然在做到这些之前朱兆瑞先生在网络上付出了不少的时间成本。看来网络这个宝藏还需要我们更多的挖掘，指不定会在什么时候给我们更大的惊喜！

编者按：论坛上漂亮的贴图、炫彩的文字及个性的签名时刻吸引着我们的眼球。羡慕之余是否想过你也能成为个中高手？你想探知论坛制作者的内幕生活吗？本文会让你在玩转论坛的基础上了解更多精彩内幕，让我们一起告别平庸，激扬论坛！

不会吧，看帖不回帖！

看帖要回帖！

——轻轻松松玩转论坛

■陕西 王伟（本刊特约作者）

论坛，又称留言簿、公告板，网民们可以在这个由二进制构造的虚拟空间中自由灌水、拍砖，充分享受其带来的网络自由。在这里，一个好帖子可能会一呼百应，轻易被Re上十大热门话题，也许短短的几句话就会让你一炮而红！网络中向来如此，有实力自然有魅力！熟练掌握论坛使用技巧不仅可以获取众多MM或GG的好感，而且还有吸引眼球、凝聚精华之功效……

我们将在本文中为你探究论坛使用秘诀，让你在这个宽大的舞台上尽情挥洒激情，张扬个性，闲话少说，一起来看看吧！

玩转论坛

尽管论坛的架设形式有所不同，但在论坛的使用上并没有太大区别。不过仅仅在论坛上发几个帖子是远远不够的，一定要有绝活，比如贴图、插入视频、使用签名、加入艺术字体等。要知道，在论坛这个施展魅力的舞台上，我们才是真正的主人！你准备好了吗？一起来放松心情，玩转论坛吧！

1.贴图

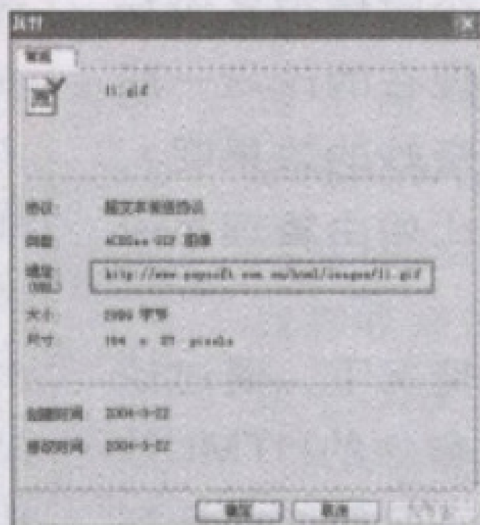
如果你经常在网络中游走，一定会收藏很多精美的图片，好东东别忘了放到网上和大家分享。贴图已经是论坛上的一个基本功能了，可通过两种方式实现：一是直接将自己电脑上的图片上传到论坛，另一种则是将网络中的某些图片“转载”到论坛上。

图片“转载”：

图片“转载”和图片上传效果完全一样。我们只需要知道某张图片的URL地址，然后将这个地址复制到某个对象标签里就行了，听起来似乎有点复杂，我们就来看一个实例吧。

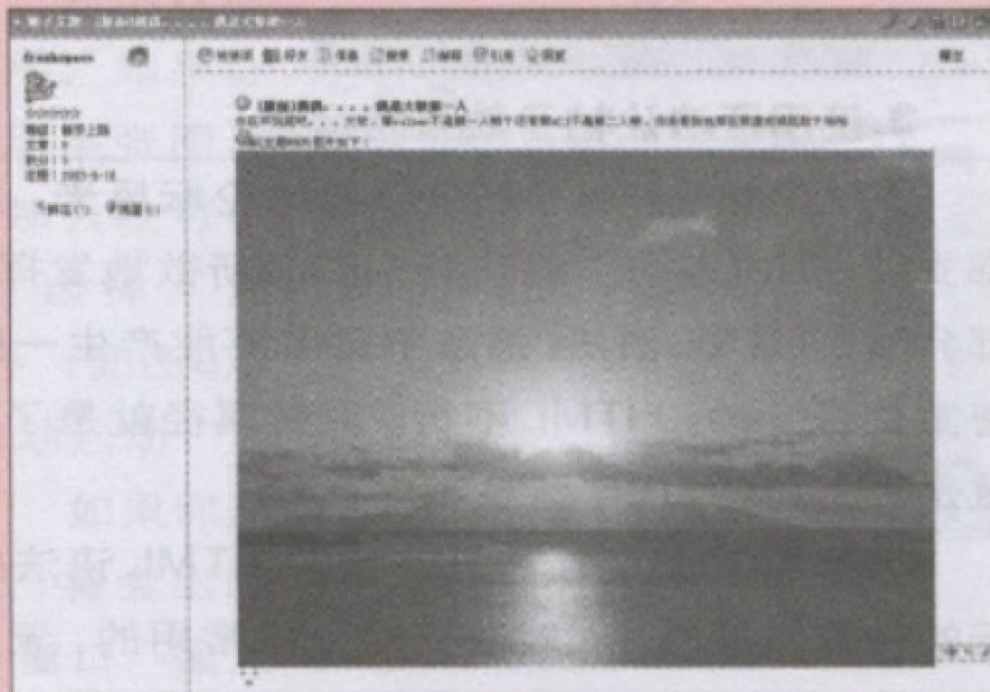
实例：

以动网论坛为例，将大众软件网的标志图贴到论坛中。首先需要寻找大众软件网标志的图片链接。打开大众软件网（http://www.popsoft.com.cn）首页，在页面中间找到这个象征大众软件标志的图片并右击鼠标，选择“属性”，即可看到标志的URL地址为http://www.popsoft.com.cn/popsoft-logo.gif（如图1


图1

图片上传：

具体操作与发帖相同，点击“发表帖子”或“回复帖子”，可以看到这里提供了众多的发帖选项，包括主题标题、当前心情、文件上传、内容等。如果从自己的电脑中上传图片，直接点击“浏览”按钮，选择待发表的图片并点击“上传”按钮即可。最后图片上传的界面如图2所示。不过，这种方法往往给论坛系统带来不小的负担，很多管理员会设置上传图片的数量和大小。例如某些论坛规定每天只能上传5张图片，而且每张图片不能超过100kB，对于我们这些表现欲超强的虫虫们来说很不过瘾。


图2

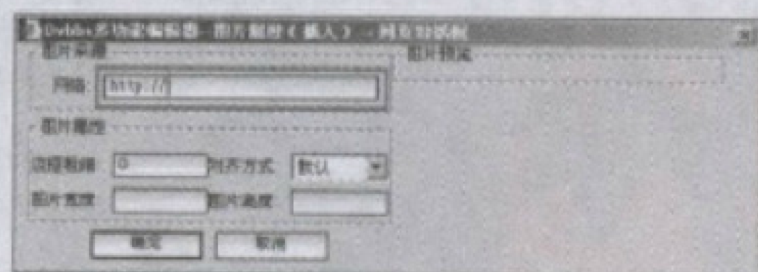

图3


图4

所示)。在发表话题或回复的窗口中点击内容栏上的图片按钮，就会出现一个脚本提示，让你输入图片链接(如图3所示)，将该URL粘贴过来，确定后点击“发表”，图片转载就大功告成了(如图4所示)。在动网论坛系统中，你也可以直接将图片链接放在[img]与[/img]之间，效果一样。

2.插入视频、音乐、Flash等多媒体

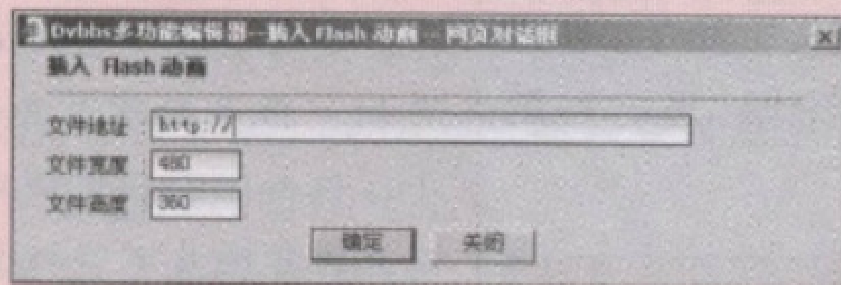
论坛中的视频、音乐、Flash等多媒体正是吸引眼球的绝佳资源，而在论坛中插入这些动态资源的方法跟图片转载一样简单。以动网论坛系统为例，插入的多媒体提供6种格式，包括Flash图片、Shockwave文件、RealPlayer视频文件、Media Player视频文件、QuickTime视频文件和背景音乐（如图5所示）。在发帖窗口中，既可使用工具栏中相应的多媒体插入按钮(跟转载图片类似)，也可在内容窗口中使用相应的脚本。



图5

发一个Flash

点击对应的Flash按钮，在弹出的对话框中输入Flash的宽度、高度和对应的HTTP地址再点击“发表”即可（如图6所示），当然也可在文本内容框中直接使用下面的标签。插入Shockwave文件的标签格式为：[DIR=500,350]http://[/DIR]，中间的数字分别为宽度和长度，DIR代表文件格式，如果把DIR改为RM、MP、QT、Flash就可以分别插入RealPlayer格式、Mediaplayer格式、Quick Time格式和Flash格式的多媒体文件。


图6

3.使用语法让帖子效果炫起来

要说酷帖、帅帖，还是以前的论坛风光，那个时候很多论坛都支持HTML语法，能让我们随心所欲地发挥。现在的论坛一般都会限制HTML语法，那是不是就不能产生一些奇妙的效果呢？答案是否定的。HTML不行，另辟蹊径就是了，比如由管理员设置是否支持的UBB标签。

UBB标签就是在不允许使用HTML语法的情况下，通过论坛的特殊转换程序，能够支持少量常用的、无危害性的HTML效果显示。它的语法比HTML更容易、更简单，灵活运用这些标签具有积聚人气、塑造形象之功效（见下页表）。

论坛分类

如今，网络上形形色色的论坛数不胜数，使用起来也略有差别。总体而言，目前流行的论坛搭建方式不外乎如下几种。

1.ASP+Access

ASP是微软力推的标准，它基于Windows上的IIS构建，使得论坛的搭建比较轻松，因而这种论坛非常流行。基于这种框架上的论坛有两个杰出代表：动网论坛和BBSXP。

动网论坛可谓大名鼎鼎了（还记得本刊2003年22期的介绍吗？），它由动网先锋开发，在功能、安全、界面等方面都做得相当优秀，并经过中联绿盟安全公司等国内知名脚本类黑客的安全测试，各种插件也使之扩展性不断增强，它已成为网络中最常见的论坛形式了。更重要的是，它更新速度很快，目前版本已经到7.0.0 SP2，主页地址为：www.dvbbs.net。

BBSXP由YUZI工作室开发推出，它推出的时间虽然不算很长，但俨然成为一个后起之秀并得到众多网站建设者的青睐。它最大的特点就是速度快、体积小、后台管理简单，用户还可通过Dreamwaver直接修改页面，非常方便。不过与动网论坛相比，在界面上不如人家漂亮，主页地址：http://www.bbsxp.com/，最新版本为BBSXP 5.00 beta2。

2.PHP+MYSQL

采用这种模式的论坛中，VBB无疑是最优秀的。VBB全称Versatile Bulletin Board（全能公告板），它最早使用用户组概念，如今已经非常成熟稳定，而且已有汉化版本。它由德国人开发完成，在全球都有大量的使用者，主页地址：http://vbb.eniki.de/，目前汉化版的最新版本为2.3.0。

3.CGI：雷傲论坛

雷傲论坛LB5000系列如今分为两类：LB5000 MX和LB5000 XP。其中XP功能非常强大，但极耗资源，常遭网站空间提供商的封杀，而MX在保证稳定性的情况下取消了占用资源多的功能，使得速度得到很大提高。主页地址：http://www.cgier.com，XP的最新版本为4.10。

4.“两栖”系统

这种系统既可让用户以Telnet的方式登录也提供普通论坛的WWW方式登陆录，这种“两栖”系统是由早期的BBS原型系统演变而来。它功能强大，支持的平台多，编译与修改都很容易，交互性强，影响范围广，性能优越，使用用户多（优点几乎都说遍了^_^），目前国内高校的BBS系统几乎都采用这种系统，例如清华的水木清华站（http://www.smth.org）和北大的一塌糊涂站（http://ytht.net）等。很多论坛设计高手都在这种BBS系统上不断改进并且推出免费使用版，例如水木清华BBS开发主页为http://dev.smth.org/。

UBB标签的主要语法

语法	功效
[b]文字[/b]	文字的位置显示为粗体效果
[i]文字[/i]	文字的位置显示为斜体效果
[u]文字[/u]	文字的位置显示为下划线效果
[align=center]文字[/align]	文字的位置在帖子上居中显示，将center换成left，表示居左显示，right表示居右显示
[url=链接地址]文字[/url]	点击文字直接转到链接地址
[quote]引用[/quote]	引用部分实现HTML中的引用效果
[fly]文字[/fly]	文字部分可以实现文字飞翔效果，类似跑马灯
[move]文字[/move]	文字部分可以实现文字移动效果，来回飘动
[glow=255,red,2]文字[/glow]	插入的文字实现文字发光特效，Glow内属性依次为宽度、颜色和边界大小
[shadow=255,red,2]文字[/shadow]	插入的文字实现文字阴影特效，Shadow内属性依次为宽度、颜色和边界大小
[color=颜色代码]文字[/color]	插入分文字实现文字颜色改变，这里的颜色代码既可以使用英文单词，例如Blue，也可以使用十六进制的代码，例如#FF0000表示红色等。
[size=数字]文字[/size]	实现文字大小改变
[face=字体]文字[/face]	实现文字字体转换

实例：

我们在论坛中输入如下标签：

[quote][b]我喜欢大软[/b]

[i]你不喜欢吗？[/i][/quote]

[glow=255,red,2]我就是这样[/glow]

[shadow=255,blue,1]不管你是否同意[/shadow]

[em24][em24][em25][em19][em11][em06][em07]

这里的[em]标签是动网论坛中对应的各种表情。发表完成后就会出现如图7所示的界面了，怎么样，帅不帅？

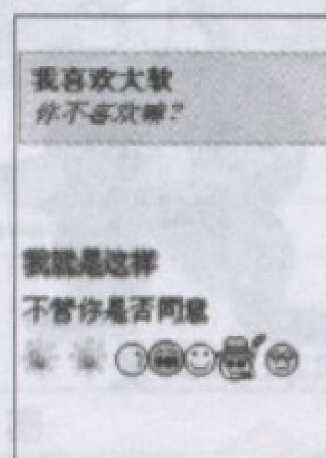


图7

提示： 需要注意的是，上面所有操作都是默认论坛已经开放的功能，可惜的是，很多论坛并不开放Flash贴图，但总有支持的样式，只要你善于挖掘，一定可以“艰苦创业”，勇发魅力帖！

4.论坛发帖的好助手——易我秀

下载地址： http://www.eoshow.com/download/howtouse.html

软件大小： 688kB

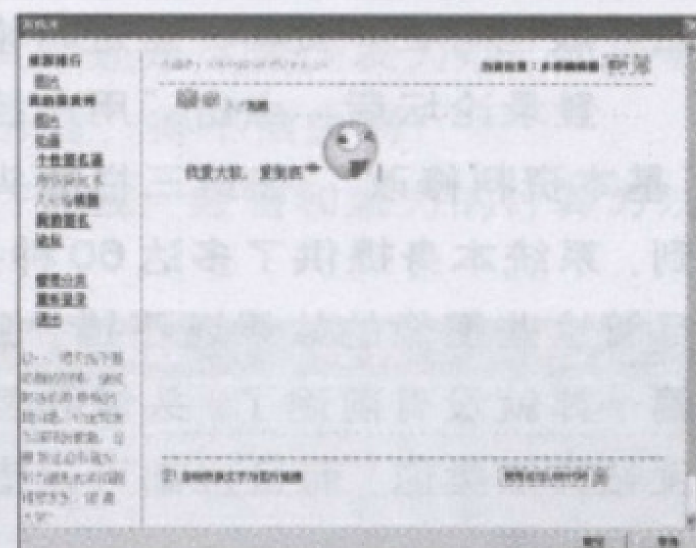
也许你觉得以上介绍的几种发帖方法过于复杂，而且实现的花样太少，很不过瘾。那么就来试试易我秀吧！易我秀是一个可视化的个性展示工具，它可以将你的虚拟形象、个性签名语、个性图片等在邮件、论坛中随时随地展示出来，让你用漂亮的小表情、个性的秀字及BT的贴图凸现你的个性！

如果你是第一次使用易我秀，那么在安装完毕后，还需关闭所有IE窗口后再重新进行操作。易我秀的使用很简单，它有两种启动方式，我们仍然以动网论坛来说明。

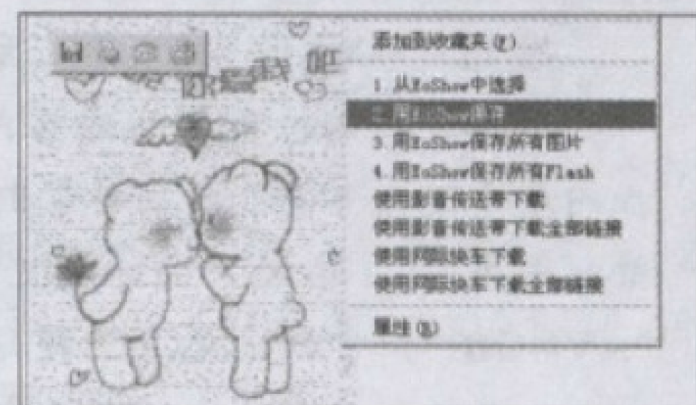
第一种启动方式最为简单，首先在发帖窗口中的文字输入框内将帖子内容写好，然后双击鼠标左键，可看到在打开的这个窗口中你先前写好的内容已经经过了美化，很多富有个性的图片已经可以显示了，是不是很漂亮呢？点击确定，就会在发帖窗口中形成一堆代码，直接发帖就行了。

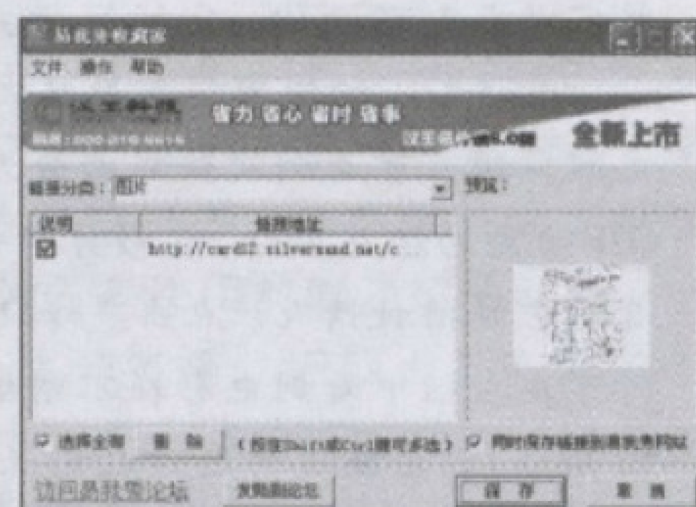
如果采取双击方式不能启动易我秀，可在文字输入框内单击鼠标右键，选择“从EoShow中选择”，就会出现多彩编辑器窗口（如图8所示），在新打开的编辑器窗口内输入文字即可，如果你愿意，也可使用多彩编辑器添加可爱的表情、图片、设置文字样式等。如果你对编辑的秀字效果满意，请点击右下角的“确定”按钮，此时易我秀会自动转换文字为秀字或表情，并回填到原来的文字输入框中，点击确定，多姿多彩的帖子就在论坛中发布了。

提示： 如果“易我秀”不能通过两种方式启动，可能因为你的操作系统或IE浏览器版本太低，那么最好首先升级你的IE版本到IE6.0SP1。另外，如果你的电脑中安装了3721网络实名、百渡搜索伴等软件，或使用了MyIE、腾讯TT等第三方浏览器，在使用“易我秀”时可能会出现问题。


图8

千万别以为易我秀只能在论坛中发发帖子，你还可以将它作为存放各种美丽特效的大本营，将你的个性图片、个性签名语甚至朋友的邮件地址存放到易我秀中自己的帐号中，并供以后在发帖时使用。如果你在论坛上发现某张图片极具个性，那么就可以右击鼠标并选择“用EoShow保存”（如图9所示），即会自动启动“易我秀收藏家”，如果你是第一次使用，将会出现“用户登录”窗口。输入你在www.eoshow.com中的帐号（如果没有还需申请）


图9


图10

即可快速登录。在易我秀收藏夹中点击“保存”就会自动将当前图片保存到你的电脑中（如图10所示），而且还可以将图片链接保存到你的易我秀帐号中。如果你想批量导入图片，也可以使用右键菜单上的“用EoShow保存所有图片”来实现，以后你就可以在易我秀菜单上选择“管理我的易我秀”并且直接登录www.eoshow.com网站管理你自己的易我秀，让你既可以当电子相册使用也可以享受贴图的乐趣。

提示： 我们知道，论坛能做的，电子邮件几乎也都能做。因此，你也可利用易我秀发送各类绚丽的电子邮件，它支持众多的Webmail，包括163.com、sina.com等免费邮箱，使用方法与论坛发帖类似。

5.个性签名与虚拟形象



图11

除了发帖之外，论坛上的个性签名与虚拟形象最为重要，要知道你发的每个帖子都会附带签名和虚拟形象，出镜率奇高。一般来说，网友们发帖时的签名栏除了写上几句座右铭、格言外，还放置一张贴图，图11就是如今论坛上常见的签名贴图。贴图大致分为3种：一种是可以任意粘贴的ASCII贴图；另一种是普通的图片（或动画GIF格式），还有就是SWF格式的Flash动画。个性签名和虚拟形象在论坛中的设置一般都遵循如下几步，这里仍然以动网论坛为例为你讲解（其它类型的论坛一般也可在“资料”里进行修改）。

登录论坛后，点击“用户控制面板”→“基本资料修改”，在第三栏的头像处可以看到，系统本身提供了多达60种头像供选择，尽管这些图像的效果还不错，但众多网友千篇一律就没有前途了。头像和签名的制作与发帖方法类似，而且也都可以借助易我秀这个好助手。

如果我们手头上已经有了一个自我感觉不错的头像，就可以点击头像一栏右边的“浏览”按钮选择好的图片上传即可，接下来设置头像的高度和宽度（像素值）即可（如图12），最后点击“更新”按钮就会成功。发帖之后观察的效果如图13所示，是不是很个性呢？

不过，无论是发帖还是签名的制作，美丽的素材非常关键。有的论坛就专门开设了灌水贴图版块，专门供网友上传一些漂亮贴图、美妙的动画等，因此时常关注这些论坛，我们才能充分利用论坛中提供的素材。

图12

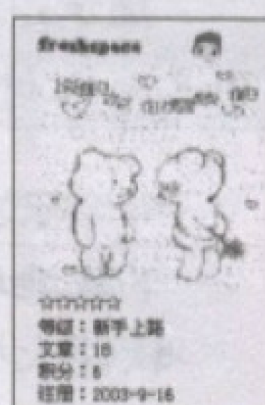


图13

提示：

ASCII贴图也富有个性，下面为你推荐几个ASCII资源站。

ASCII艺术图库：http://www.ascii.8u8.com/；

QQ贴图：http://book.5music.org/oicq.htm；

ASCII字符贴：http://www.pconline.com.cn/pcedu/db/asc/；

QQ贴图大全：http://www.my2222.com/tietu/index.html。

技巧：AVI电影到GIF动画的转换

网络素材的搜集虽然容易，但有可能会落入俗套。目前各种有趣的电影片断在网络中随处可见，如果将它们制作成GIF动画，一定会收到奇效。大部分电影剪辑都是AVI格式，因此这里为大家推荐一款将AVI转换成GIF动画的工具“AVI-GIF”。它的汉化版下载站点之一为http://www.skycn.com/soft/7228.html，可以运行在Win9X/NT/2000/XP操作系统上，文件大小为619kB，非常小巧，安装完成后即可运行，它的运行主界面如图14所示。

AVI-GIF的使用非常简单，首先点击工具栏上的“打开AVI”按钮，导入AVI电影剪辑，可看到软件界面分为两栏，左栏为AVI动画的预览窗口，而右栏为GIF动画的预览窗口。电影剪辑导入成功之后我们即可在AVI动画的预览界面上看到它的播放情况。点击“转换AVI”按钮进入第二步，转换工作就开始了，此时可在左栏中看到电影在不断播放，而右栏中的GIF动画也跟着同步转换（如图15所示）。转换成功之后我们点击“保存GIF”按钮，选择文件名和路径之后即可输出转换成功的GIF动画文件了，仅仅3步就能轻松将AVI动画转换成可随意在网页中发布的GIF动画，是不是很简单呢？不过，AVI-GIF是一个共享软件，在没有注册的情况下只能转换100kB以下的文件。

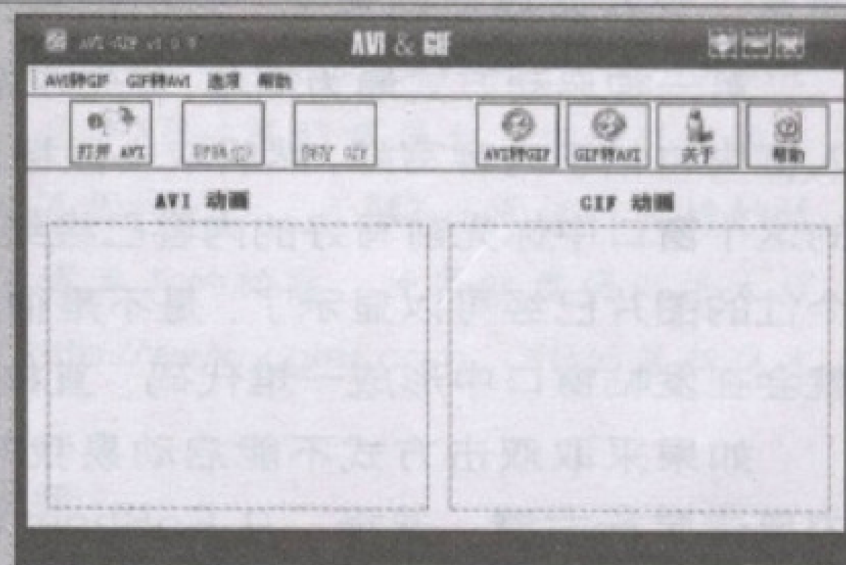


图14

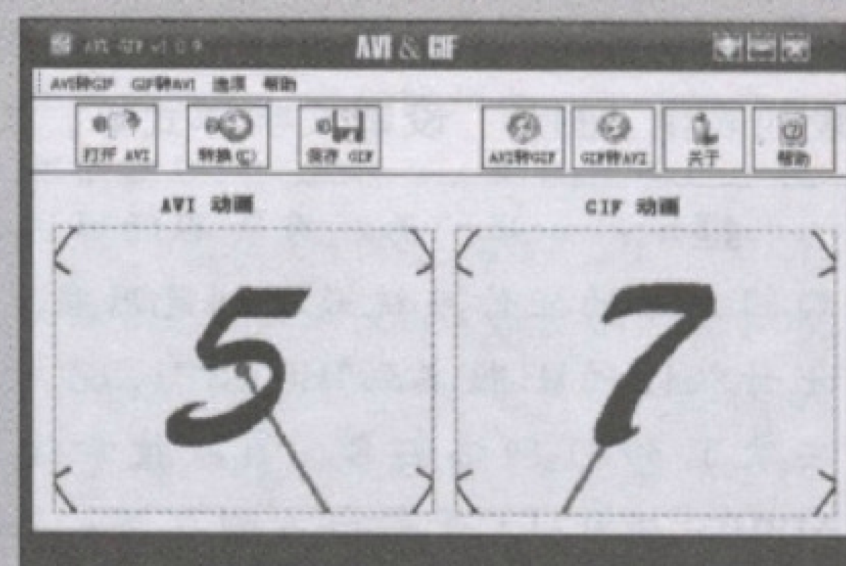


图15

6.快速搜索论坛资源

无论在哪个论坛，都会有人“灌水”聊天，为了利用宝贵的时间，在论坛中掌握快速搜索的技巧就成为一个论坛高手必备的素质了。

要搜索自己想要的信息，首先推荐去精华区。所谓精华区，就是版主专门开辟一片区域，将一些经典的文章收集进来，因此精华区的文章可以说是浪里淘沙，篇篇精彩。不过它的时效性不太高，碰到一个比较懒的版主一年不更新也是常事。因此还是有必要在讨论区中展开搜索，很多论坛中就提供搜索功能，例如高校论坛西安交大兵马俑站就提供按文章作者、标题和时间来查找站内文章（查询界面如图16所示）。此外，很多论坛对比较优秀或有价值的文章都会做上标记，以方便读者查询和阅读，例如在高校论坛中，对于比较优秀的原创帖，版主一般都会在标题前面标注M，而转载的优秀文章会加上G，一旦一个帖子既加上了M，又加上了G，就会变成B，以提醒读者这篇文章是经典中的经典，当然非常值得阅读了。



图16

在动网论坛中各类不同的帖子会以不同的符号表示，方便你在阅读时选择，这些帖子样式的含义如图17所示。

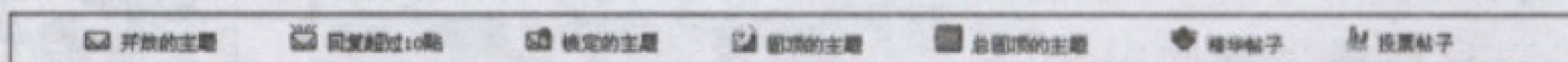


图17

因为动网论坛是国内使用最广的论坛，所以我们联系并采访了动网论坛的开发者，现在的管理者沙滩小子（以下简称沙滩），让我们听听他是怎么说的。

大众软件：你当初是如何决定来做论坛的？

沙滩： 刚开始论坛也不是主推的项目，因为我们做的是技术型网站，所以最先主要还是做网站本身的内容。最开始时网络论坛还不是那么风行，我们开始制作论坛时正好碰到这个点上，从我们开始做论坛服务的时候起，国内网络论坛才开始逐步流行起来，所以我们进入的时机也是相当好的。

大众软件：动网论坛是如何从小到大发展起来，并被广大用户了解的，是靠刻意的宣传吗？

沙滩： 并没有靠刻意的宣传，甚至是没做过一点宣传。因为动网论坛是在动网先锋这个站点基础上推出来的，动网先锋本身作为一个技术型站点已在国内业内有了一定的知名度，所以动网论坛的推出也更加容易被人接受。当然一开始困难还是很大的，因为动网论坛当时在国内论坛市场是零份额，当时主流的论坛程序基本上被雷傲、YUZI和一些国外论坛所占据，我们也是靠一点点的努力逐步发展壮大的。

大众软件：我们注意到动网论坛已经开始商业化了，能说说具体过程和现在的情况吗？

沙滩： 目前的商业化主要是从公司的整体规划上来说的，论坛服务只是作为公司的一个业务点而不能代表全部。从论坛服务这个角度来说，我们做的是中文论坛服务这个概念，由于目前国内60%以上的论坛都是采用动网论坛，这在一定程度上对动网论坛的发展起到了相当的推进作用，目前已经有非常多的企业、门户、网游等大型网站都采用了我们的系统。从前面谈到的市场占有率上可以看到，我们产品的覆盖面和受众面非常广大，这是一个非常巨大的资源，目前我们在用多方合作多方共赢的方式挖掘和利用这方面的资源。

大众软件：你对其他程序员朋友，在他们将来发展的过程中有什么好的建议？

沙滩： 这方面实在没有什么很好的建议，因为目前国内对于个人的创业环境并非没有，但能正确抓住和把握机会就相当困难了，多数还是要靠自己的努力，正视自己的优缺点，当努力到一定阶段时，收获也往往是水到渠成的了。

增强个人魅力

长期在论坛中游走，看到别人魅力值不断飚升，你是不是也很羡慕呢？其实只要善于掌握一些技巧，你也可以成为“明星”的！

1.提升经验与魅力

在大多数论坛中，如果你想提升经验值，无非有两条。第一增加登录次数，第二就是多发文。不过要注意了，灌水文章还是尽量少发为妙，如果被版主删除还会倒扣分值，得不偿失啊！

在动网论坛中，金钱、经验和魅力的计算方法如下：

操作	增加金钱数	经验	魅力
注册	100	1	50
登录一次	1	0	1
发帖	5	1	3
跟帖	2	0	1
加入精华	10	3	5
删帖	-7	-5	-5

由此可见，灌水一定要坚决抵制，但你完全可以多“转帖”，毕竟被转载的帖子许多还是很有分量的，如果浑水摸鱼，别人还以为是自己的原创呢，那么经验和魅力就都不用愁了。

2.增强知名度

要想提高知名度，扩大影响力，一般来说还需要有爆炸式的论点才行，这样就会一呼百应。如果能被Re上本日十大热门话题，人气值就会急剧攀升。另外，在发帖时多多使用前面介绍的贴图、贴视频剪辑或使用个性签名等，无疑也是有力的手段。而在高校论坛中，因为很多版面并不支持贴图等操作，则可以将标题设计得更别致一些，例如在标题中刻意加上“!@#$%^&*()”等怪异字符，首先在气势上就能吸引不少“眼球”。不过需要说明的是，论坛也是一个虚拟社会，它也有自己的游戏规

则，一定要遵守规章制度，做一个活跃但文明的网友，才会长期赢得别人的尊重。

论坛百家

好的论坛涉及到的知识往往又多又全，而且总是高手云集，让你在潜移默化中接受熏陶。人以群分，物以类聚，论坛也不例外，它不仅有人气之分，还有类别之分，下面我们就一起来看看主流以及分类的各种论坛吧。

综合论坛

综合论坛往往人气旺盛，里边的各种话题几乎无所不包，参与的人群也比较混杂，置身于这样的论坛中就犹如进入了一个虚拟社会。

1.猫扑的大杂烩（http://www.mopsite.com/index.asp）：

目前最火爆的中文私人论坛之一，无主题、无界限，随时保持在线数千人的超凡人气。最早成立于1997年，最开始还只是个TV Game论坛，后来来的人多了就成了大杂烩。据说网络中的专有名词"BT"和"火星人"都是在此最初确立并成为时髦词汇的，它的影响力由此可见一斑（如图18所示）。

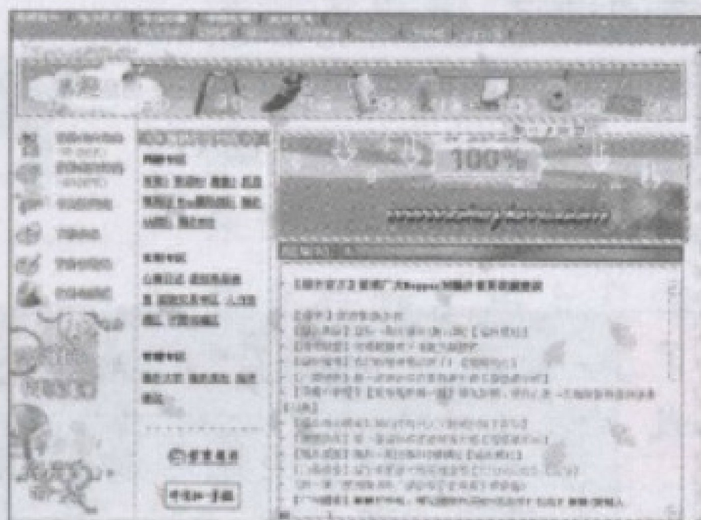


图18

2.西祠胡同（http://www.xici.net/main.asp）：

西祠胡同最初只是南京的一个虚拟社区，但现在它人气非凡，汇聚了很多不分地域的华人参与，已成为最有影响力的中文主题论坛之一了。提供了很多的讨论版，包括经济与金融、通信与电子、电脑与网络等20多个大的讨论区。

高校论坛

很多大学都架设了自己的论坛，这些论坛上的用户基本都是大学生群体，因此年轻、活泼、向上、热情高涨，他们大部分素质较高，思想深邃，而且乐于助人，是一个非常理想的交流场所。

1.水木清华（http://www.smth.org）：

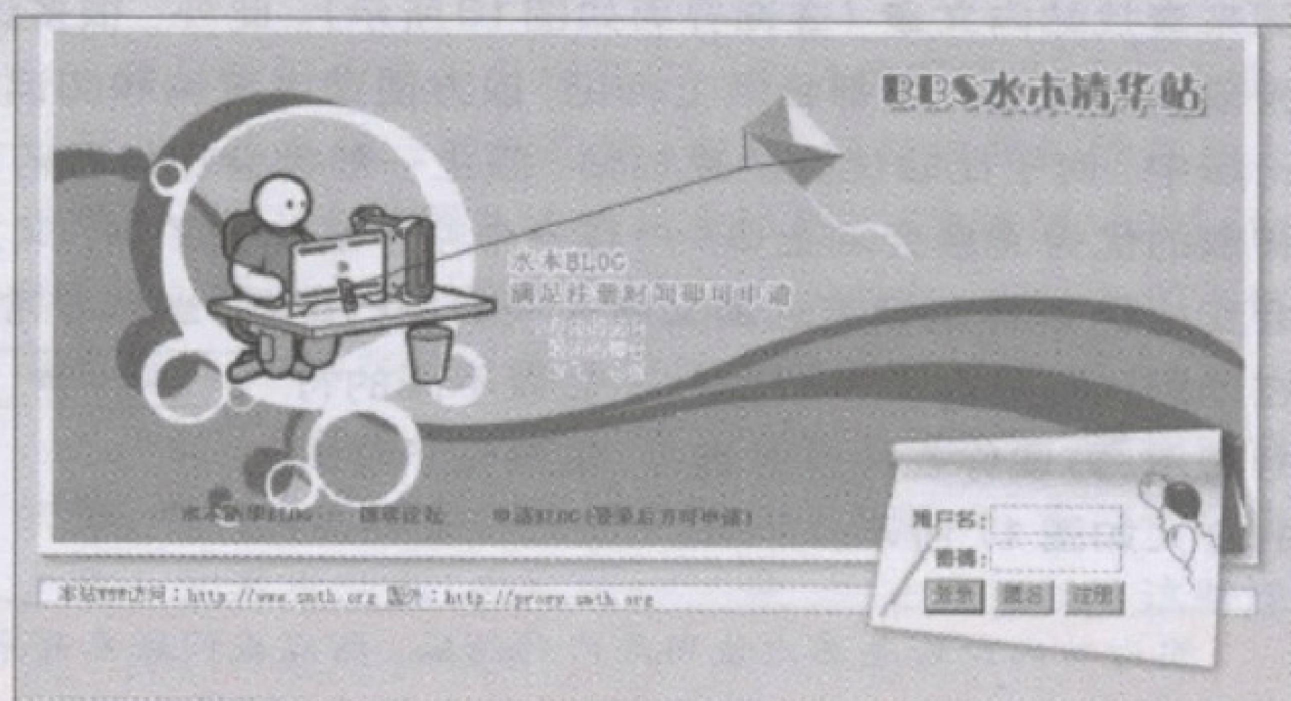


图19

时刻在线10 000多人，主要以技术见长。特色栏目包括电脑信息、软件开发、学术科学、操作系统、电脑技术等（如图19所示）。

2.北大一塌糊涂站（http://ytht.net）：

影响力超强，在线人数稳超15 000。一塌糊涂站人文学术气氛浓厚，是国内人气最高的论坛系统之一，据说国家领导人还经常光顾。特色栏目包括三角地——一个讨论时事政治的好去处，贴图版——大量幽默精彩的图片。



除了可以使用IE登录之外，高校论坛的一个最大特点还在于可用Telnet的方式登录，因此操作起来更加方便，速度更快。

开设个人论坛

老在别人的论坛中灌水，总是没有太大的归属感。如果你有足够的精力，可以申请域名和主机空间自己来搭建一个论坛系统（具体操作参见本刊2003年22期）。不过，如果你对自己搭建论坛还有些发怵，也可以费点银子去体会做站长的感觉。

西陆专业论坛提供个人论坛的申请服务，你只要登录http://www.xilubbs.com/，点击"论坛申请"按钮，填上相关的个人资料并且付费（可以网上支付或汇款）即可快速拥有自己的论坛了，西陆提供的个人论坛界面也比较漂亮，论坛使用二级域名。专业收费论坛会提供给30M独立空间，你可以上传和保存背景图片、背景音乐，还可将上传图片作为论坛开放的功能，论坛上的网友可通过上传图片功能上传自己的照片和其他一些图片，而你拥有最高的管理权限对整个论坛进行管理。不过价格让人咋舌，专业型每年收费360元。

后　记

曾经以为看看新闻、聊聊天就是网络生活的全部，但直到笔者登录了论坛，才发现原来虚拟的世界还可以这般精彩！论坛中你可以轻而易举找到志同道合的朋友，如果想聊天，无需使用QQ等工具，直接通过论坛就能发送消息给对方。可以说，用好了论坛，网络生活才会更有质量，还等什么呢？赶紧参与进来吧！

网上购物、异地邮购日渐增多，无论刮风下雨或烈日炎炎，每次都要跑到银行去汇款、查款真是麻烦，而且有些还涉及个人隐私；需要给一大批人汇款，金额也不大，跑到银行或邮局去光是汇单就要填大半天，还不能搞错；有时碰上邮局、银行要下班了、工作人员急你也急；下班了想到银行去查款、汇款、转帐，银行却早已关门了……面对这些情况怎么办？那就把银行开在家里吧！怎么，你不相信？那就请听我一一道来。



把银行开在家

——网上银行步步来

■四川 一居

网上银行的优势

网上银行是指以因特网为媒介，使用相关技术实现银行与用户之间安全、方便、友好联结的一种虚拟银行，它能为用户提供方便的帐户信息查询、转帐付款、在线支付、代理业务、贷款等金融服务。近几年来，网上银行在欧美等发达国家已较普及，而国内网上银行得到发展还是在“非典”时期及之后。“非典”过后，国内各银行的网上银行被全面拓展开，坐在家中理财正成为许多普通用户的好选择。

网上银行具有如下特点：

●安全性高：其一般采用中国金融认证中心开发的高强度加密算法、SSL安全加密技术、专门的网上密码及多种业务控制手段，可最大限度保证用户的个人资料、信用卡信息不被其他商户、黑客或外界获取。

●功能丰富：网上银行一般可提供转帐、外汇买卖、证券业务、在线支付、代缴费用、异地汇款、个人质押贷款等一系列功能，可满足用户多方面的金融需求。

●手续简单：网上银行一般只需到银行营业网点一次，填一张表签个名，不需申领任何新的专用卡就可获得银行提供的功能强大的网上银行服务。

●设置灵活。以登录卡为主线，可为信用卡、借记卡、贷记卡等不同类型的帐户申请不同功能，并可在线对各种帐户的各项功能进行修改。

●全天营业。网上银行对外提供24小时服务，上班一族再不用担心下班时间没地方找银行汇款、查款了。

体验网上银行

不久前笔者在网上看中了一件小商品，便去银行汇款，该商品价值不多，连包裹邮费也就25个大洋。扒开人群，对着银行MM大叫着“拿张汇单来”后，她高兴地递来一张单子。笔者三下五除二将其填好，递给MM。“25元也汇？太少了吧！”MM顿时脸若冰霜，教训道：“你是在网上购物吧，你最好办个个人网上银行，这样大家都方便。”

1.建行网上银行步步通

建设银行于2003年8月推出全新的网上银行服务，对申请流程、转帐服务及页面设计进行了优化，只要你在网上银行成功登记了活期类帐户，即可使用网上转帐功能，用户可随时申请和使用该行提供的网上金融服务项目。

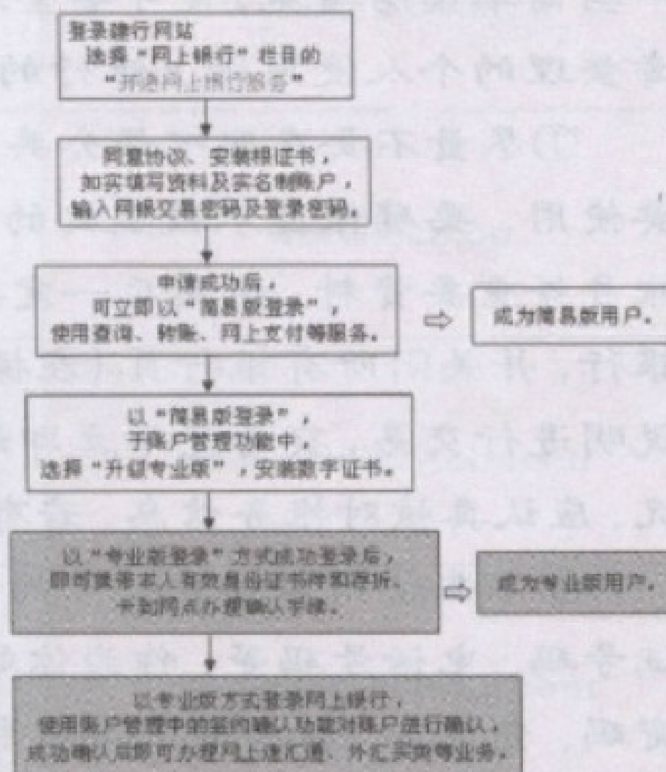


图1

进入建行主页“www.ccb.cn”，选择“登录个人网上银行”，在新打开的界面中选择“开通网上服务”按钮。在“中国建设银行网上银行服务协议”一页中选择“同意”，下载并安装“数字安全证书”（图1：建行网上银行申请步骤）。

小知识： CFCA数字安全证书是网上银行签约客户在网上的有效身份证明，它是一串很长的数字编码，包含有客户的基本信息及CA的签字，通常保存在电脑硬盘或IC卡中。它的主要作用是防止他人冒用证书持有者的名义进行网上交易活动，维护用户及银行的合法权益，减少和避免经济及法律纠纷，证书经过加密，具有不可逆性。为维护公正性和权威性，证书由专门的权威机构颁发，国内网上银行采用CFCA（中国金融认证中心）的证书体系，是目前国内最具权威的认证证书，其可广泛应用于网上银行、网上证券、网上购物等B2B、B2C安全管理业务及电子政务等各种领域。

在“建行网上银行个人申请表”中填入你的真实资料即可，填好后按“确定”即可开通你的个人网上银行了。在个人网上银行登录页面中选择“简易版登录”，在网上银行个人客户登录中填入用户号和密码，需要特别提醒大家的是，建行的用户号和工行不同，它不是用银行卡卡号做的用户号，而是用你填写的身份证号做用户号，如果你填入的是卡号肯定无法登录，很多初次申请网上银行的用户都因不注意这些细节而不能登录。登录后就可查看你帐号上的金额了，若需要开通网上速汇功能，到银行网点申请即可。

提示：如果是自己名下各帐户之间的互转，客户可在个人银行主页的“个人理财”栏目里点击“活期互转”。点击后出现转帐的页面，在该页面里填入交易金额、转入帐号、转出帐号以及转出帐户的密码，点击“提交”按钮，就可完成储蓄活期帐户同名之间的转帐。如果是转到其它银行系统或是他人帐户，客户可在个人银行主页的“储蓄管理个人理财”栏目里点击“转帐”，点击后出现转帐的页面，在该页面里填入转出帐号、转入帐号、转入银行、收款人、转帐金额、汇款用途及转出帐户的密码，点击“提交”按钮，就可完成对外转帐。当然，不管是同名转帐还是对外转帐，客户都需要到银行柜台办理开通签约手续。

3.其它网上银行

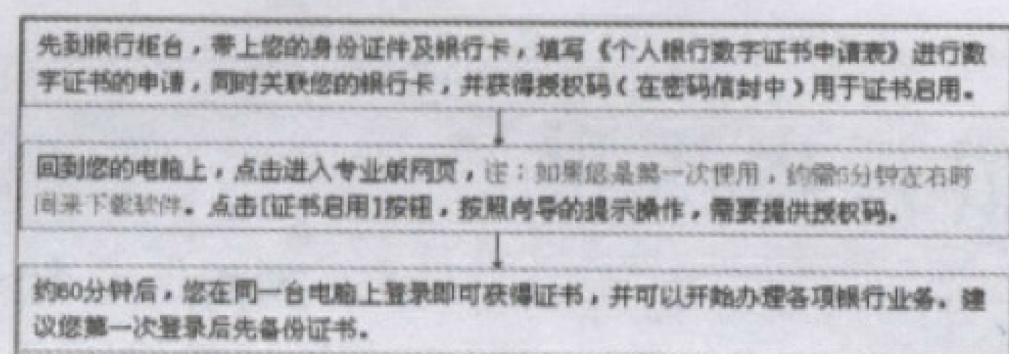


图2：招行网银申请步骤

除了我们上边介绍的两家网上银行之外，工商银行、招商银行（图2）、中国农业银行、交通银行等国内银行都已开通了网上银行业务，其都是采用CFCA的证书体系，在功能和申请方式上大同小异，具体操作大家可参考以上介绍的网上银行申请实例。国内开通网上银行的银行及其官方网站请参见文末的表1。

网上银行常见问题

网上银行是个新鲜事物，其交易安全性是许多想使用此类服务的读者最关注的，例如网上银行会不会被黑客非法入侵，信息通过网络传输时会不会被窃取或篡改等。经过咨询专家，笔者觉得这一点倒不用“前怕狼后怕虎”，首先，安全性作为网络银行赖以生存和得以发展的基础，从一开始就受到各家银行极大的重视，都采取了有效的技术和业务手段来确保网上银行安全，到目前为止，国内网上银行交易额已达上万亿元，银行方还未出现过安全问题。当然，防患于未然，在使用网上银行和交易时个人用户还是需要掌握一些必备的使用知识及安全知识。

●申请个人银行用户时，提示“密码错误”、“系统校验未通过”怎么办？

答：使用储蓄帐户申请时，请注意需填入的密码应为存折密码（柜台取款时的密码）；而信用卡的有效期输入错误也会造成系统校验不能通过，请注意填写。在确认以上输入均无误时仍然提示“密码错误”，请至柜台修改密码（信用卡用户可至ATM机上修改密码）。

●登录个人银行时，提示“登录失败”怎么办？

答：请确认你的用户名和密码是否无误，需要注意用户名和密码的大小写是有区别的。如果在确认用户名和密码无误后仍然提示“登录失败”，请及时与银行柜台联系。

●遗忘登录名和遗忘登录密码怎么办？

答：遗忘网银登录名的客户必须持本人身份证、申请网银用户的存折（或信用卡）到银行柜台查询，银行将按客户预留的E-mail地址将登录名发给客户或直接告诉（或电话通知）客户。遗忘网上个人银行登录密码，可点击“忘记密码”，用户输入各种信息验证身份合法性，验证通过后重新设置登录密码。如果还不行则必须持本人身份证、申请网银用户的存折（或信用卡）到银行柜台办理销户手续，销户后用户可在网上重新申请个人银行。

●个人银行用户被冻结后怎么办？

答：为了防止他人非法使用个人网上银行，一般在登录时如果连续3次密码错误，该用户将被暂停60分钟，如果连续10次密码错误，该用户将被冻结，用户须到柜台办理开通手续。转帐时（包括加挂帐号、申请支付密码、查询等需要使用帐户密码的功能），如连续3次输错密码，该用户也将被冻结，不能再进行任何交易，用户也须到银行柜台办理解冻手续。

●使用网上银行时该注意些什么呢？

答：网上银行服务方便安全，你只须注意以上介绍的一些简单预防措施，便可安全地完成网上理财。以下是笔者整理的个人使用网上银行的注意事项：

①尽量不要在网吧等公共场合使用网上银行，如一定要使用，要确保在不被监视的情况下输入密码、登录名、帐号等重要资料。使用后一定要选“退出”按钮退出网上银行，并关闭所有银行页（在操作时应按照银行的提示和说明进行交易，交易完毕立即退出登录。若遇交易中断情况，应认真核对帐务信息，若有问题要及时与银行联系）。

②不要使用容易被猜中的号码或重复的数字，如身份证号码、电话号码等，作为你的密码。也切勿向他人泄露密码、登录号、帐号等重要资料，如你收到异常的电子邮件要求你提供上述资料，应坚决予以拒绝。不要将自己的

电脑拿给不信任的人使用（特别是笔记本），在工作单位使用电脑时应注意在自己的电脑上设置BIOS、启动和开机、屏保密码。

③安装防病毒软件（或防火墙软件）并经常更新病毒代码。此外，网上个人银行采用SSL128位加密通道对交易数据进行高强度加密，为确保你的交易充分安全，请检查你IE的密钥长度是否低于128位（图3），方法如下：点击IE帮助下拉菜单里的“关于Internet Explorer”，如果密钥长度低于128位，可下载网上银行为你提供的SSL增强插件，可根据你的IE版本和操作系统版本选择下载并安装（一般IE5及之前的版本需要安装）。

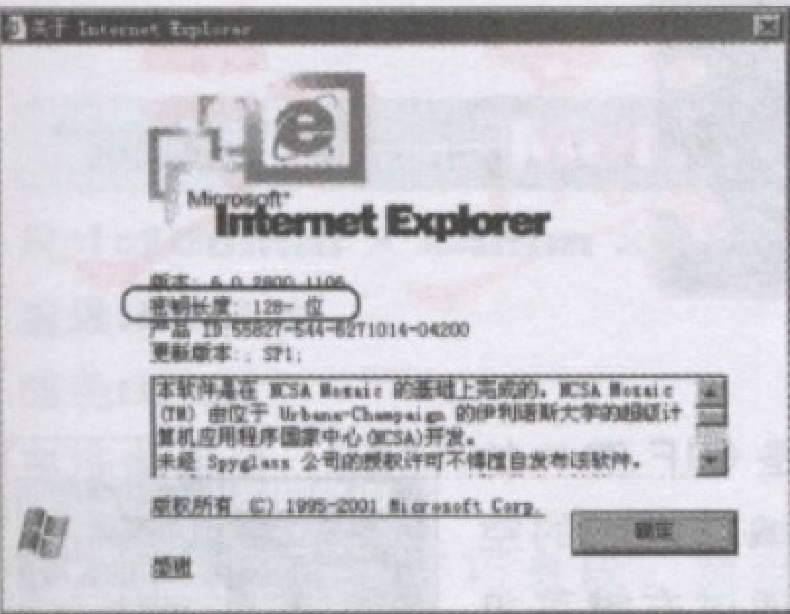


图3

④小心一些人制作的和银行主页相近似的假冒网页，这些网页专门骗取客户的个人资料，若你对该网页的真实性感到怀疑（支付页面的网址一般以HTTPS开头而非HTTP，进入有安全协议的网站时一般会弹出“安全警告”信息），应立即关闭，切勿按照网页的提示进行任何操作。办理网上银行业务应直接登录该银行的官方指定网站（参看表1），而不要通过邮件或其他网站提供的超链登录。若要进行B2B、B2C在线支付，也应通过该银行的官方网站“网上商城”上提供的特约网站链接进入相应网站（图4：安全警告信息）。

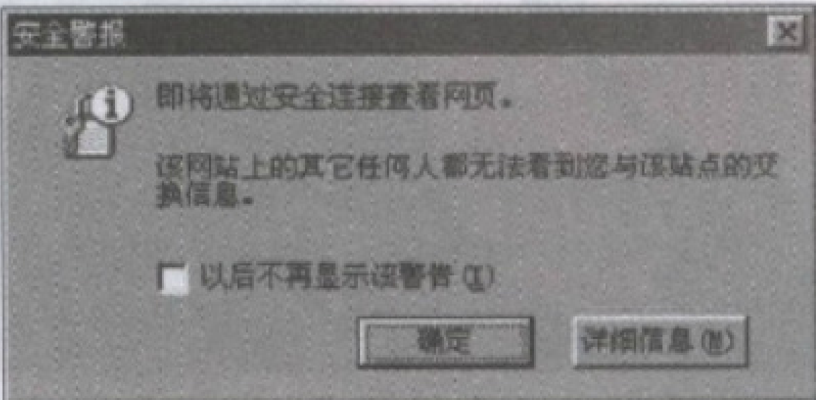


图4

后记

突如其来的SARS，催生了我国网上银行业务的迅速发展，网上银行正同电话银行、手机银行一样成为新兴的极具潜力的新一代银行业务，它在拓展银行业务的同时，正方便着千千万万的普通人。网上银行作为一种全新的银行用户服务，使大家无论在家里、办公室还是在旅途中，都能每天24小时安全便捷地管理自己的资产，省却了跑银行的时间和麻烦，加快了资金周转，真正是“方便快捷、随心所欲”。

此外，据有关资料显示，“网上银行”服务在发达国家已较普及，而我国网上银行业务量尚不足银行业务总量的1%，其在沿海的广东等省普及得较广（例如中国工商银行广东省分行营业部，去年该营业部网上银行全年的交易额就超过了5千亿元），而在内地现在的用户还很少，因此我国网上银行业务的发展前景极为广阔。我们有理由相信，通过我们的介绍，随着读者对网上银行的逐步认知和了解，能为用户提供“3A服务”（任何时间、任何地点、任何方式）的“网上银行”一定会得到大家的青睐，还不快去试试？

表1

银行名称	网银官方站	银行名称	网银官方站
中国工商银行 INDUSTRIAL AND COMMERCIAL BANK OF CHINA	www.icbc.com.cn	中国银行 BANK OF CHINA	www.bank-of-china.com
兴业银行 INDUSTRIAL BANK CO.,LTD.	www.fib.com.cn	中国光大银行 CHINA EVERBRIGHT BANK	www.cebbank.com
中国建设银行 China Construction Bank	www.ccb.cn	华夏银行 HUAXIA BANK	www.hxbank.com.cn
交通银行 BANK OF COMMUNICATIONS	www.95559.com.cn	中信实业银行 CITIC INDUSTRIAL BANK	www.ecitic.com
招商银行 CHINA MERCHANTS BANK	www.cmbchina.com	深圳发展银行 SHENZHEN DEVELOPMENT BANK CO.,LTD.	www.sdb.com.cn

随着彩信手机的普及，彩信已经成为当今时尚和前卫的象征。针对很多喜欢DIY的用户，金山公司特别推出一款新型的彩信制作工具——"金山彩翼2004"，图片、字体、音乐、特效，样样齐全！相信你在给其他人带来惊喜与快乐的同时，自己也能体会到无限的乐趣！

■福建 Before

金山彩翼2004 彩信通吃

安装与软件上手

从官方网站http://mms.kingsoft.com:8080/commonuser/download.htm下载安装程序，安装完毕后点击"程序"中的"金山彩翼2004"→"金山彩翼2004"项便可运行。若隐若现的Logo闪过之后，软件的主窗口出现（如图1），整个界面除了顶部的菜单栏外，面板主要分成3个区域：



图1

1.资源导航：最左侧的竖排标签分别是"背景"、"文字"、"符号"、"音乐"、"特效"5个导航页面，可选择不同的资源加入你个性化的彩信中。

2.编辑区域：一条完整的彩信包括多帧图片和音乐，在编辑区域中至上而下分别设置了图片显示区、音乐播放条和彩信帧编辑，右下角的"发送"按钮显得格外耀眼，通过它可以完成彩信账号的注册和发送。

3.预览区域 这里选择的手机界面并不是选定接收方的手机型号，只是根据个人喜好进行测试播放编辑后的彩信。

彩信编辑，个性多彩

1.背景，确定主体基调

软件附带了26张JPG格式的图片，全部保存在安装目录里的"Background"子文件夹中，聪明的读者一定会把自己喜欢的图片拷贝到此文件夹（支持BMP、JPG和GIF格式的图片）。点击左下方的"添加"可以让当前选中的图片添加到当前帧窗口中，当然也可直接在"背景"缩略图中拖拽到窗口完成添加图片操作。如果只是临时载入一幅图片，点击下方的"浏览"按钮载入新的图片应用到当前帧。

画中画效果能给图片加上新的视觉享受，可以通过在图片显示区中点击鼠标右键，单击"添加图片对象"（如图2），选择需要载入的画中画图片来实现。当左上角显示新添加的图片后可以对它进行编辑微调操作，以达到满意的效果。



图2

多帧的彩信可以是GIF图片的动画效果，可点击帧编辑区域的空白帧来增加帧，也可通过右键菜单来删除或增加帧。

每一帧显示时间的长度可在图片显示区右上方的输入框中更改，注意单位是秒（仅精确到1/10秒）。

2.文字，添加必要的信息

在"文字"编辑框只提供基本的字体、字号及格式选择（如图3），点击"添加"按钮将文字加入图片。选中文字后，通过周围的黄块边缘调整文字的显示位置。

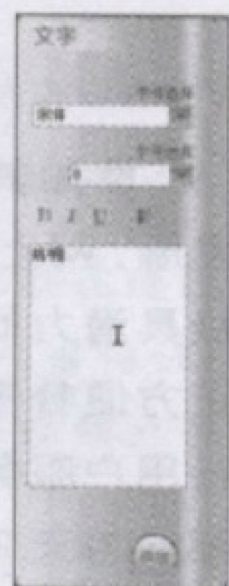


图3

3.符号，使图片更有意思

软件附带的符号资源在"Symbol"子文件夹中，添加方法和添加图片相同。为了达到理想的透明效果，事先需要做一些设置：首先在"显示属性"将显示颜色设为真彩色（"设置""页面"→"颜色"），接着在图片编辑软件中将背景色设为RGB（255,0,255）颜色填充，保存为GIF类型即可。

4.音乐，让彩信丰富起来

音乐资源在"Sound"子文件夹里，虽然彩翼支持WAV格式音乐，但限于文件体积，目前还是以MID为主。添加音乐后，可以使用音乐播放条测试音乐。

5.特效，图片耍酷

特效也是增加图片的一种方式，只不过它是以透明背景的方式增加，彩翼会自动确认用户增加的图片背景颜色，其操作方法和要求均与增加符号相同。

注册与发送

编辑好彩信后，点击"发送"按钮，首先弹出"登录"对话框，一般第一次使用时处于未注册状态，点击"注册向导"按钮，会出现注册对话框（如图4），输入手机号（目前只支持中国移动全球通号码）和邮件地址，确认后如果注册成功会有提示。

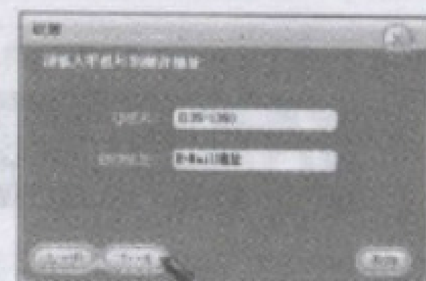


图4

夏天的味道

——二款阳光偶像机

"蝴蝶"——Moto C359V



尺寸:100mm × 44mm × 19mm
重量:85.7 克
颜色:玫瑰红
市场参考价:990

盈盈一握的纤巧身段、灵动的蝶形按键和听筒，C359V 的设计风格最大程度切合着女生们爱美的需要，其功能设定也带有明显的倾向性。它与前作C359的区别就是铃声升级到32和弦，并支持下载/播放影音文件。96 × 85 像素 4096 色 STN 的彩屏可以排5行中文，显示效果一般，影音播放也不尽人意。支持 EMS 5.0 收发，除了必备的应用如游戏、移动QQ、GPRS上网等，还包括一些个性功能，一次性下载墙纸、屏保、铃声三合一的主题文件包；自行 DIY MIDI 铃音，但不能自编和弦。配备 600 毫安的 CH1210A 锂电，实际使用中如果每天通话加发短信几十分钟，可以支持3～4天。不支持MMS彩信，用户反映最多的是就是铃音太小。虽然性能一般，但如蝴蝶般翩跹的 C359V 依然诱惑力十足，无疑是时下最具"形"价比的 Lady 机。

"桔子"——Siemens M55



尺寸：101mm × 46mm × 21mm
重量：83 克
颜色：恣意橙、率性灰、自在黄
市场参考价：1450

样子炫酷、内功强劲，M55 真如一个从里到外透着德国式精致的发条桔。小蝎设计简洁而充满现代感，金属机身与橙色点缀相当协调，键区布局明快且按键大手感佳，不过两个常用键却很小。4个炫红侧闪灯可依不同来电分别变幻8种情景闪烁模式，利用 Cubasis 混音器则可编辑 16 和弦铃声。商务应用是 M55 的强项：500 组的电话本、齐全的日历制式与转换以及长达 420 秒的录音功能。至于外接摄像头、机身电话簿、EMS/MMS、游戏、Java、URL 直接下载、来电筛选等扩展应用 M55 一应俱全。它的动态内存高达 1.87MB，配上一根数据线，就可以尽情地下载游戏与进行周边操作，实际上，关于小蝎深入应用的讨论是目前移动族群中最热门的话题之一。其亮点中的瑕疵是 101 × 80 像素的 4096 色彩屏颗粒感较重，不过好在可以通过调节亮度来弥补。没有红外线接口不能机对机数据传送也算一个不足。除此之外，M55 的整体性能可以用优异来形容，对于时尚一族和玩机一族都是值得考虑的选择。

GAME 加油站

兔子2之大反击

制作公司：数字鱼移动娱乐

资费说明：4 元

适用机型：NOKIA S40：6108/6220/6610/7210/7250

应用类别：游戏百宝箱→动作游戏

发送方式：发送 M 到 1020052009



游戏简介：游戏反转了第一个版本的游戏规则，重新定义一个攻击型的兔子。玩家这次不必为躲避饿狼的追赶而逃跑，只要坚守阵地就好。游戏的场景是悬崖和老树，悬崖是狼群经常出没的地方，老树则是兔子的家园。为了战胜敌人，兔子躲在一个可以上下升降的篮子里。这次狼也用上了新型降落工具——气球和防御盾牌，只要5只狼落到地面，就可以将兔子一口吞下。兔子也作好了战斗的准备，一支支离弦的箭射破气球，一声声惨叫跌落悬崖。游戏中还包含隐藏关卡和生命奖励设置，只要玩家有足够的耐心，就能发现更多的奇迹。

新机预报

Moto E680



E680是今年最值得期待的手机之一，它采用 Intel xScale 300MHz 芯片，支持上限 1GB 的外接SD存储卡。最吸引人的是其采用解析度达 320 × 240 的触摸屏设计，并支持 MPEG4、Realplayer 等格式的多媒体播放。E680将在下半年面世，预计上市价为300美元（合人民币2490元）左右。

NOKIA 7610



7610 采用基于 Series 60 平台的 Symbian 7.0s 系统，自带 8M 内存并支持MMC卡扩充。输出系统配置的是 65k 真彩 TFT 屏及48和弦。内置百万像素级相机是其最大卖点，可用之摄录长达10分钟的剪辑。7610正式推出时间定于今年第二季度。

插图 宋洋



应用心得

编者按： 人们在使用软件时经常会有惰性，使用惯了某个软件的某个版本之后，就不愿意去换个软件或把软件升级为新版本使用，还会美其名曰“杀鸡焉用牛刀”或“旧版本占用系统资源少”之类的，其实做一件事未必只能用一种软件，尝试一下别的软件，也许你就有了更好的选择。而软件升级自有其升级的道理，新版本可能有了许多新的功能，改掉了很多BUG，为什么不试试呢？

本期推荐文章

■ **《让你的计算机成为驱蚊器》**

夏天要到了，这个驱蚊的方法可以尝试一下。

■ **《QQ文件传输之换机续传》**

如今用QQ传文件的越来越多，本文很好地解决了应用中的实际问题。

QQ文件传输之换机续传

■湖北 南瓜

各位Q迷们一定都习惯了用QQ来交流好东东，但有时候如果文件太大传输就需要很长时间，这期间你有可能必须到其他地方去（如去上班、去朋友家等），那么让你的电脑长时间地白白浪费电岂不可惜（如果中间网络出错，传输中断的话，就更加可惜了）。笔者在这里提供一种方法，让你可到另一台机器上续传已下载文件。

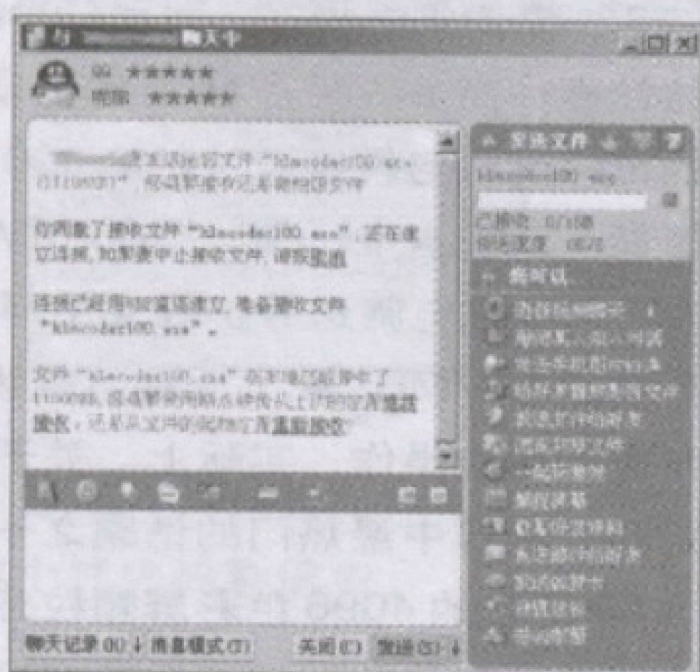


图1

原理：QQ传输文件时，先将收到的数据保存在自身的QQFileCache文件夹中（命名跟传输的文件名称不一样），待下载完毕后再复制到先前指定的目录下。既然这样，是不是可通过复制QQFileCache中已传输的数据到另一台机器，达到换机续传的目的呢？

经过实验，笔者得出了肯定的答案。具体做法如下：

首先停止正在进行的文件传输，然后进入QQFileCache文件夹，找到已下载的部分，一般来说，如果你先前没有传输半途而废的情况，这里应该只有一个文件。如果说不止一个文件，那么看看哪个文件的大小和你已接收的大小差不多（一般不会和你在传输过程中的读数一样，会小于读数），将已接收的部分复制到U盘或移动到硬盘里，然后就可关机走人了。

到了另一台可上网的机器上，再将文件复制到计算机的QQ文件夹中的QQFileCache下。然后用QQ登录（可用任意QQ号登录），让QQ上的好友继续给你发送文件，随意选择一个存放地点（不一定要与以前的存放路径一样），就可重新续传了。这样文件续传就不再受到时间和空间的限制了，只要随身带着QQFileCache里已下载的文件部分，在任何一台上网的计算机上都可续传文件（如图1）。P

图像加印章其实好轻松

■山东 阿@

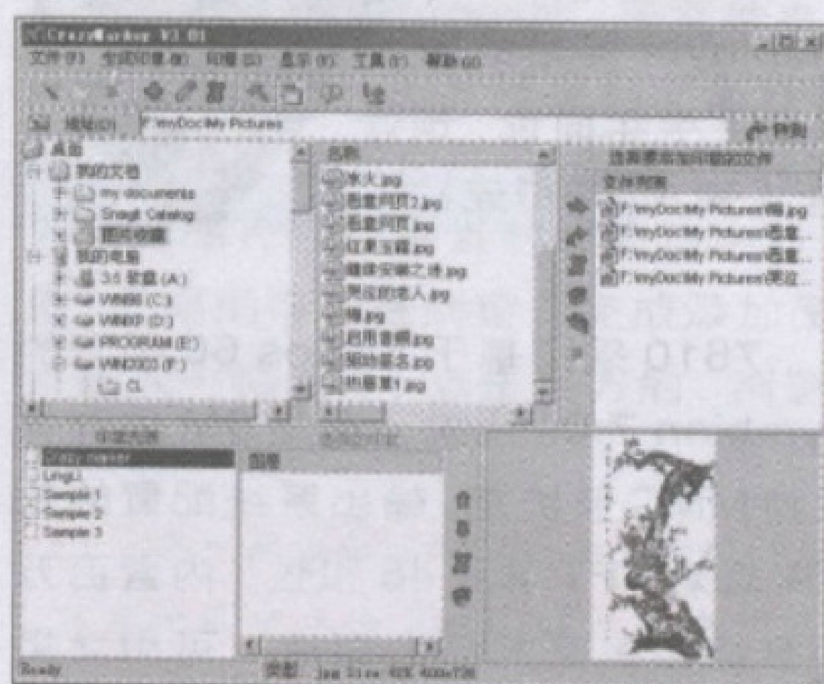


图1

你一定看过从网上下载的图片上有该图片来源的网址信息，那么你想不想给你网站上的图像也加上自己的网址信息呢？当然，熟练Photoshop等图像编辑软件的朋友可能很轻易地就做到这一点，不过，你想不想找一个简单的方法？如果想的话，“无敌图像印章3.01”正好能帮上你的大忙。

“无敌图像印章3.01”可批量为图像添加印章，印章可以是图像类型或文字类型，支持JPG、GIF、PNG、BMP、ICO、EMF、WMF等30多种图像格式的文件，完全能满足你的需要。大家可到其开发者的网站http://wosens.com/china/index.asp下载“无敌图像印章 3.01”，将下载来的文件CrazyMarkerSetup.zip解压后，执行CrazyMarkerSetup.exe文件完成安装。

安装完成后，单击“开始”→“程序”或“所有程序”→“CrazyMarker”→“CrazyMarker.exe”，即启动软件，然后在“View”菜单中，指向“Language”，单击“Simplified Chinese”，即可切换为中文界面（如图1）。

“无敌图像印章3.01”的使用很简单，易上手。当然，要更好地使用它的功能，还是尽快注册吧。P

揭开Svchost.exe的神秘面纱

■广东 自由工作室

现在越来越多的人都用上了Windows XP（Windows server 2003）操作系统，但在XP中只要同时按下"Ctrl+Alt+Del"打开"任务管理器"，选择"进程"，可看到有若干个叫做Svchost.exe的进程存在，它们占用着大量的内存资源，是不是病毒？大家对这个进程如此关注并不奇怪，因为有几个一样的进程同时运行这种情况极其少见，再加上这几年层出不穷、花样翻新的病毒确实也让大家有些杯弓蛇影、草木皆兵了。

我们知道Windows和其应用软件都要使用大量的DLL（Dynamic Link Libraries，动态链接库）文件，这些DLL文件一般都要向Windows申请各种各样的Service（服务），而Svchost.exe就是其中一些服务的通用管理进程名（Generic Host Process Name），简单地说，Svchost.exe是这些服务的总称。每个Svchost.exe进程以一个Group（组）的方式分组管理各种服务，每个Svchost.exe进程（也就是一个Svchost组）中可同时包含多个服务。Windows XP中可有多个Svchost.exe进程同时运行，之所以这样设计是为了更加方便地分类控制和调试各个进程和服务。

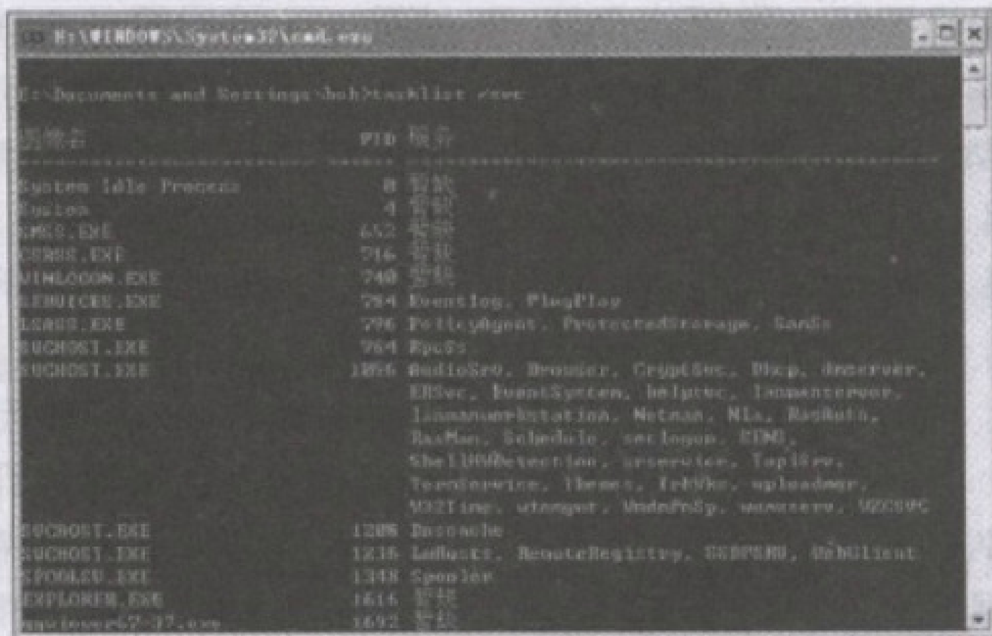


图1

Svchost.exe在Windows XP的系统目录\Windows\System32\下，在启动时，Svchost.exe根据注册表中的相关信息建立一个服务列表并根据这个列表加载相关的服务。一般来说，Svchost.exe总是根据[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Svchost]下面的键值分组管理DLL申请的服务，这里的每一键值对应一个独立的Svchost.exe进程，也就是说这里的键值就是在任务管理器中我们看到的Svchost.exe进程。当然，由于这里的键值并不是一次性全部加载，而是根据需要才加载，因此这里的键值数要多于在任务管理器中看到的Svchost.exe进程数，而每个Svchost.exe进程所包含的服务名、参数值和DLL则来自[HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Service]这个键值。

在任务管理器中只能看到Svchost.exe进程而看不到该进程所包含的服务，要想了解每个Svchost.exe进程下到底有什么服务就需要使用别的方法。点击Windows XP任务栏上的"开始"→"运行"，输入"cmd"并回车，打开命令提示符窗口，输入"Tasklist /SVC"并回车就可看到每个Svchost.exe进程及其所包含的各种服务（如图1所示），其中Image Name（映像名）是进程的名称，PID（Process ID）是进程标识，以数字形式表示，Services就是进程所包含的各种服务。可惜的是，Tasklist只显示各种服务的缩写而不是全称，对于这些缩写一般只有对Windows内核非常清楚的程序员才能明白其真正意义，它们主要是指网络、域名缓存、远程控制和应用程序接口等服务，当然普通的电脑用户也没有必要去过多地了解这些十分专业的名称。如果用户还想进一步了解每个进程调用的DLL文件，可使用"Tasklist /M"这个命令。利用Tasklist还可查看指定进程的情况，例如想要查看PID为728的进程情况，可使用命令"Tasklist /FI "PID eq 728""。

Tasklist还有许多命令参数，对它感兴趣的读者可使用Tasklist /?得到详细的帮助信息。

另外补充一点，其实Svchost.exe早在Windows 2000就已存在，只是作用没有在Windows XP中这么明显，所以在Windows 2000时代很少有人注意到它的存在。在Windows 2000中查看各个进程及服务的命令为"tlist -s"，查看指定进程及服务的命令为"tlist PID"。

多系统引导不用愁

■广东 自由工作室

是否厌倦了每次要在Windows的多系统引导管理器OS Loader界面选择需要启动的操作系统？是否想找个软件代劳？Restart是个不错的选择。

Restart.exe是一个Windows下的多重菜单引导程序（下载地址http://sccrc.onlinedown.net/down/restart.exe），它自带的启动程序可让你在选择某个操作系统之后，马上重新启动电脑并切换到该操作系统下。是不是觉得很神奇？下面让我们一起来看看它是如何工作的。首先下载并安装完毕，直接启动主程序Restart.exe，会在任务栏的系统托盘处显示一个标志，用鼠标右键单击此图标，会弹出一个菜单供你选择需要启动的操作系统（如图1所示），其中默认启动的操作系统用黑体表示出来。我们只要选择相应的操作系统菜单即可立即重新启动并进入该系统。为了缩短启动时间，软件在安装时会询问是否将启动等待时间缩减为3秒（默认是30秒），是否修改请根据自己需要决定，同时软件将默认的操作系统设为将要进入的系统（通过修改Boot.ini文件），以此来达到省去人工操作的目的。

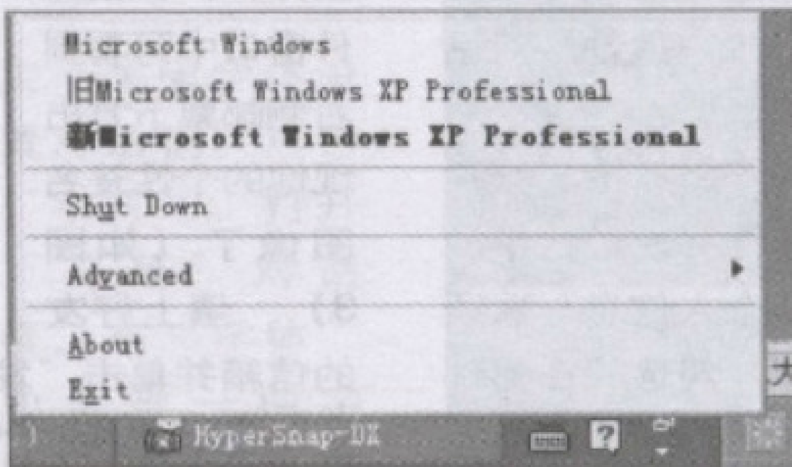


图1

虽然本软件可以省去了新手直接面对的修改Boot.ini文件的难题，不过还是建议大家在使用本软件搞清楚Boot.ini文件的工作原理和修改方法，以便将来因某种原因不再使用Restart软件时也能轻松面对多系统引导菜单。

除了重新启动系统外，Restart.exe当然还可关机，这只需从弹出的菜单中选择"Shut Down"命令即可。我们还可定制鼠标双击实现的功能，包括重启、关机等。

到目前为止，Restart.exe支持所有主流的操作系统Windows 9X/Me/NT/2000/XP/2003。可惜的是，它只能与Windows自带的多重引导程序交流，如果你使用的是第三方引导工具，则不能享受Restart.exe带给你的方便和乐趣。

表格好看不好打

■湖北 阿龙

我们日常使用Word编辑DOC文件时，常常需要用到表格。这本来是一个很普通的应用，但如果处理不当，可能会造成打印输出的麻烦。

有一次，一份修改了的合同需要加急打印。由于是外来文件，杀毒后打开一看，合同只有两页，心想用激光打印机可以很快搞定。谁知道点击打印命令后打印机好半天没有打印，但打印机的数据灯一直在闪烁，表明有数据在传输，由此看来打印过程是正常的，只好耐心等待。最后足足等了8分钟，才将合同打印出来。

到底是什么导致打印迟缓呢？文件是普通的Word文件，大小正常，没有病毒，编辑处理也都没有问题。再次点击打印，反应依然迟缓。双击任务栏中的打印机图标，发现这个打印任务的数据有5MB多，而打印机和计算机是通过并口连接，过低的传输速率导致打印数据的传输花费了大量的时间。

打印Word文件时，产生的打印数据一般都不大，通常是10kB到1000kB之间，所以一般打印时基本没有什么延迟，看来问题出在这个文件上。为了找出问题，使用了以下方法来逐步分析。

1.首先将打印机设置为脱机打印。

2.然后将这个文件分成几个部分分别打印。

3.最后比较各个部分产生的打印数据的大小。

通过以上步骤，发现在打印有表格的部分时，产生的打印数据明显偏大，于是将表格的内容全部删除，打印空表，情况还是一样。重新制作一个同样大小的表格，产生的打印数据属于正常情况。比较两个表格，发现有问题的表格其中有很大一部分的边框是点线，而正常的表格边框全部是实线，看来问题就出在表格的边框上。

制作一个8×36的空表，将边框全部设置为点线，打印数据将达到3.74MB。如果将边框的宽度由默认的0.5磅设置为0.25磅，打印数据大小将达到6.86MB。可见Word文件中表格边框的设置对于打印机的反应速度有着很大的影响。

经过多次试验，发现边框的宽度越细，打印数据越大，而且边框的线形越精细，打印数据越大。但在Excel中不存在这个情况，无论设置什么线形或线宽，对打印数据的影响都不大。

以上的打印数据是在“HP LaserJet 5000 Series PCL”上取得，使用的是最新的驱动，用微软Windows 2000系统自带的驱动，情况类似。在“HP DeskJet 1125C Printer”、“HP LaserJet 6L”和“EPSON LQ-1600KⅢ”打印机上试验，存在相似的情况。这里还要说明的是，如果打印机内置的缓存容量不够，可能无法直接发送到打印机打印，需要先在计算机上缓存，然后打印，这需要在打印机驱动中设置。

本来文件编写者希望能美化一下表格，但却产生了打印方面的副作用。可见文件的编写者还是要注意这种情况，不要让文件好看不好打。

打造Foxmail的个性化图标

■安徽 心飞扬

当我们用Foxmail收信时，忽然，一个可爱的小动物摇着尾巴跃到了你的屏幕上，神态逼真，用鼠标点击它，小动物便会帮你把邮件打开，真的好有趣哟，这就是Foxmail（4.0以后的版本）为我们提供的个性图标签名邮件功能。它可在新邮件到达时自动弹出到前台，向你汇报哪个好友来信了。怎么样，是不是你也有了想拥有这样个性化图标的冲动，那就快跟我来吧。

一、设置个性化图标

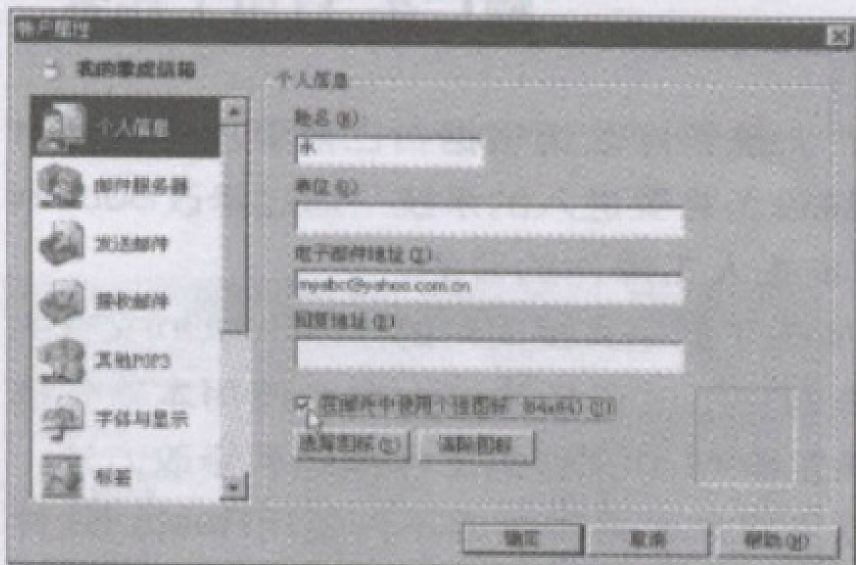


图1

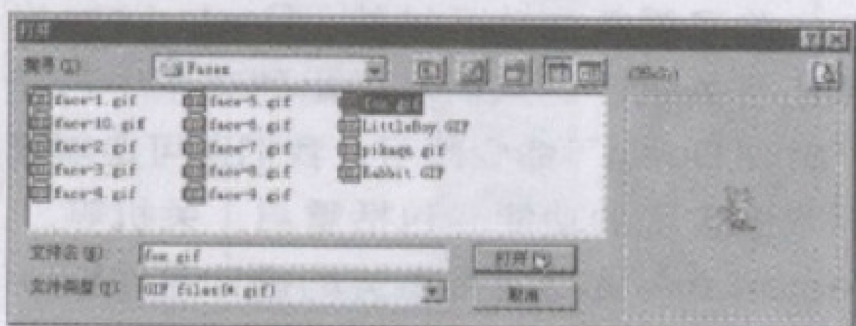


图2

1．启动Foxmail，在左边的帐户列表框中选中一个帐户，点击“帐户”菜单下的“属性”，打开“帐户属性”对话框。

2.点击“帐户属性”左边栏中的“个人信息”选项卡，勾选“在邮件中使用个性图标”（如图1）。

3.再点击“选择图标”按钮，在打开的对话框中（如图2）选择一个你喜爱的图标。Foxmail为我们提供了人物头像、皮卡丘、小狐狸、小兔子等动画图标，你也可自已设计更加富有个性化的小图片或动画来作为个性图标，但要注意图片的大小必须在64×64像素以内。这里以选择小狐狸图标为例说明。单击“确定”返回。至此个性化图标即设置完成，下面就可发送个性图标签名的邮件了。

二、发送个性图标签名邮件

在Foxmail主窗口中选择已设置个性图标的帐户，单击工具栏中的“撰写”按钮开始写一封新邮件，在新邮件窗口中可看到右侧邮票下方出现你的个性签名图像了（如图3），填上好友的信箱并单击“发送”按钮将邮件发出去。

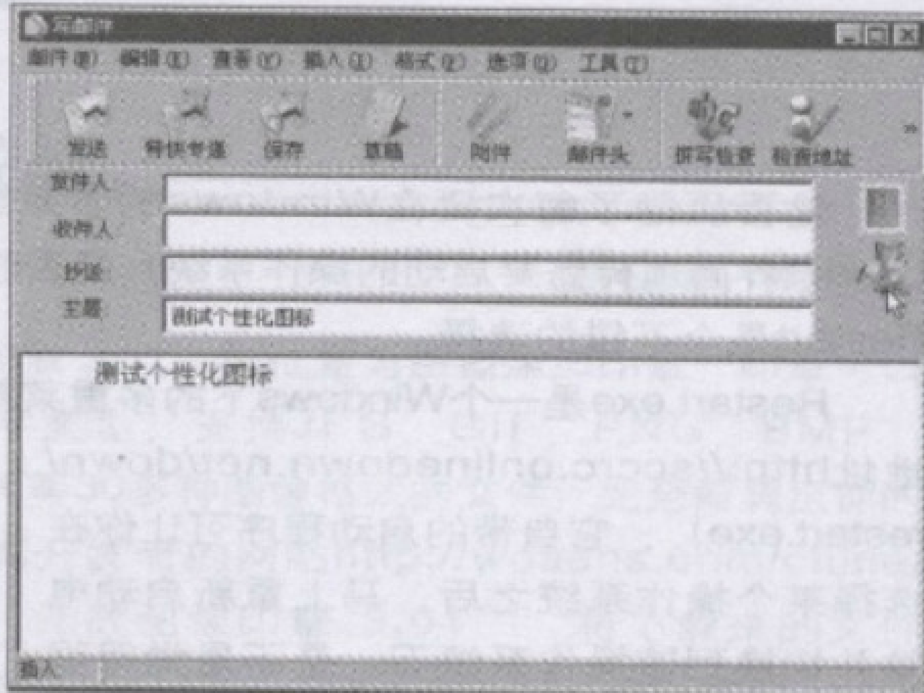


图3

三、接收个性图标签名邮件

如果好友使用的是Foxmail 4.0或以上版本，当接收到你的这封带有个性签名图像的邮件后，他就会在屏幕的右下角看到可爱的小狐狸作出各种欢快的动作哩。用鼠标双击它，就可打开相应的邮件了。

试办公备

在Word中设置交替出现的样式

■浙江 俞伟明

编辑Word文档时，有时要用到交替出现的样式，例如输入一系列问答形式的段落，问题和答案分别用不同的样式。巧妙地定义样式可大大简化这类内容的输入。

为便于说明，下面我们就以“问题——答案形式”的内容为例。假设我们要让每一个问题都以大写的粗体“Q”开头，答案的样式也相似，但要用大写的“A”开头。

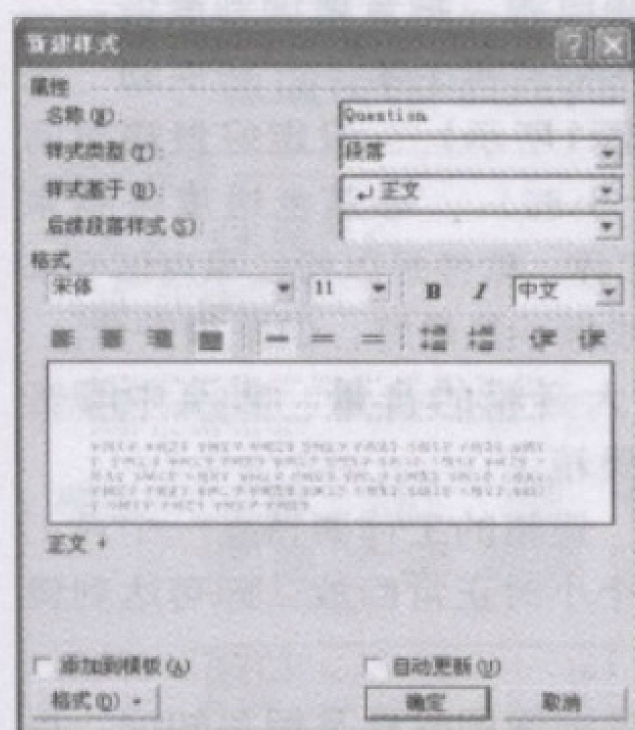


图1

下面是具体的设置步骤。看起来有点长，不过只需要设置一次。设置好之后，以后使用就很方便了。本文的插图取自Word 2002，但其他版本的Word也差不多。

在Word 2000中，打开菜单“格式”→“样式”，Word显示出“样式”对话框。如果是Word 2002/2003，则是打开“格式”→“样式和格式”，Word显示出“样式和格式”任务窗格。

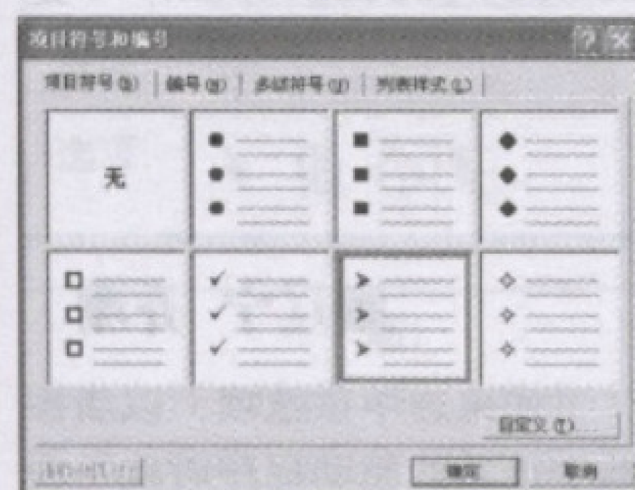


图2

点击“新建”或“新样式”（在Word 2002/2003中），Word显示出“新建样式”对话框。如图1。

在图1的“名称”中输入问题段落的样式名称，例如Question（尽量让名称体现出样式的用途）。在“基准样式”中输入问题样式的基础样式，一般可选用“正文”。点击“格式”，Word显示出一个菜单。从菜单中选择“编号”，Word显示出“项目符号和编号”对话框，如图2。

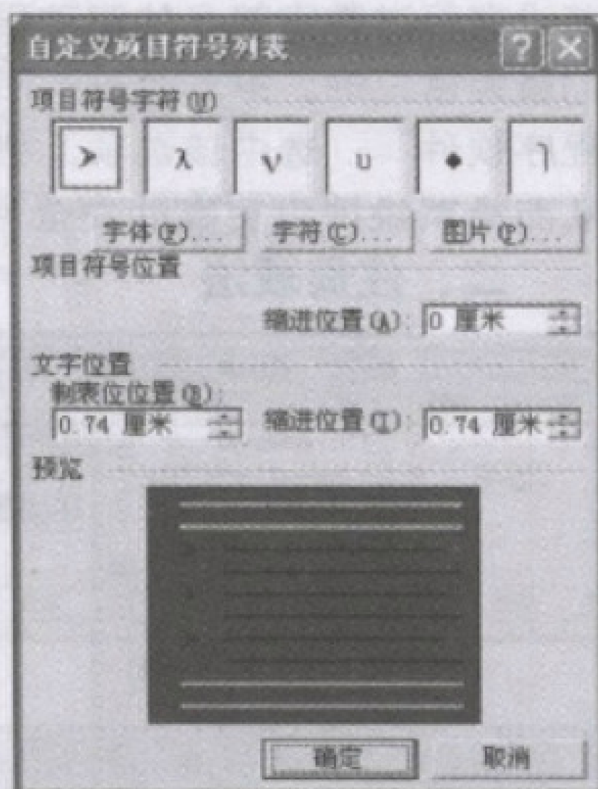


图3

从预定义的项目符号中选择一种，注意选中的项目符号类型应当是通常不用的类型。点击“自定义”，Word显示出“自定义项目符号列表”，如图3。点击“字体”，设置问题样式中“Q”字符的字体。根据要求，选中字体的“加粗”属性，另外还可设置一种比较突出的颜色。点击“确定”关闭字体设置对话框。点击“字符”，打开“符号”对话框。在“字体”中选择一种字体，例如“黑体”，如图4。点击大写字母“Q”，再点击“确定”，关闭

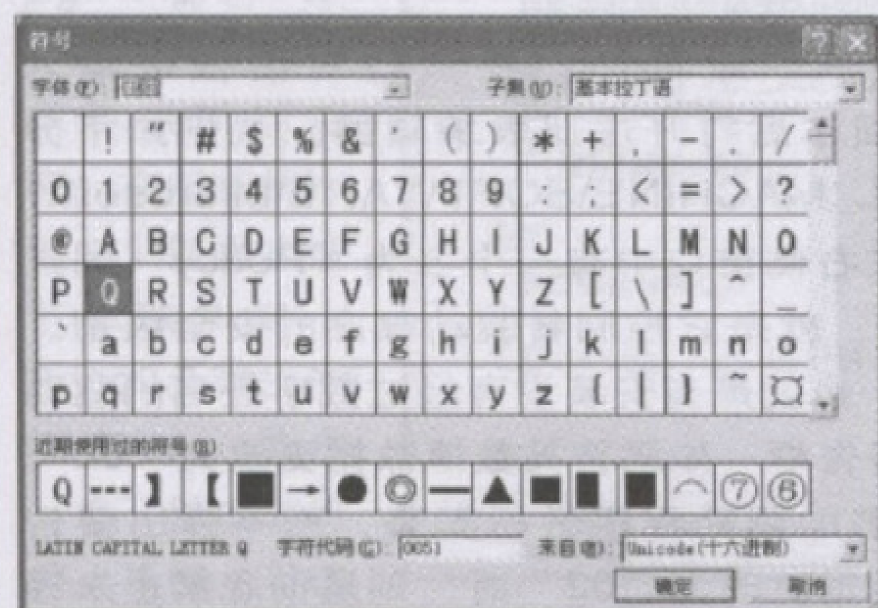


图4

“符号”对话框。提示：从上面的设置过程可看出，“Q”还可用其他字符如“问”以及图形替代。然后“确定”并关闭“自定义项目符号列表”，再关闭“新建样式”对话框。到这里为止，名为Question的样式已定义完毕。此时“样式和格式”任务窗格仍处于打开状态。

点击“新建”或（对于Word 2002/2003）“新样式”，Word显示出“新建样式”对话框。在“名称”中输入答案段落的样式，例如Answer。在“样式基于”中输入答案样式的基础样式，一般选择“正文”即可。

在“后继段落样式”中，选择Question。这个选项表示输入完一个Answer样式的段落并按Enter键时，Word自动把下一个段落格式化为Question样式。

按照前面设置项目符号“Q”的步骤，把Answer样式的项目符号设置为粗体的“A”。

点击“确定”关闭“新建样式”对话框。在“样式和格式”任务窗格中，点击以前定义的Question样式，并选择菜单“修改样式”。在“修改样式”对话框中，将“后继段落样式”设置为Answer，关闭“修改样式”对话框。

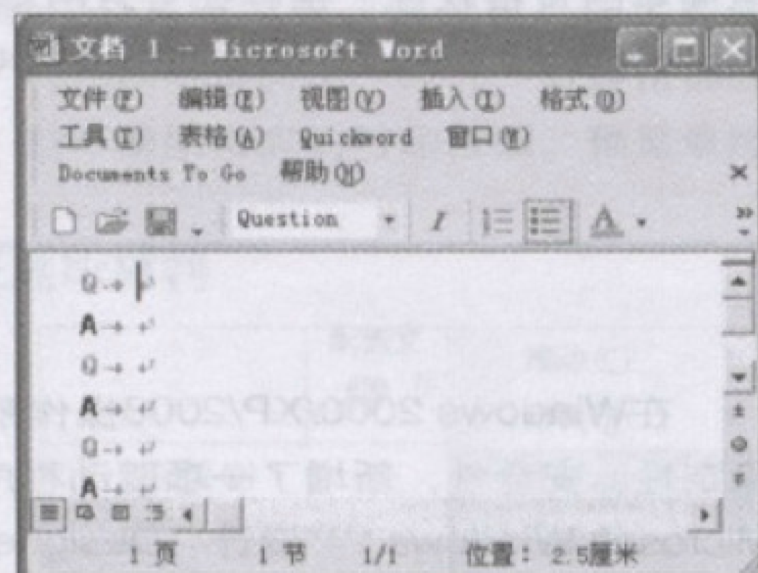


图5

大功告成！接下来就可使用这两个交替出现的样式了。假设现在要输入一系列“问题——答案”构成的段落，首先从工具栏的样式列表中选择Question，然后输入问题的内容。输入完成后按Enter，Word自动将下一个段落的样式设置为Answer，包括提示字符“A”，如图5。输入问题的答案后，按Enter，下一个样式又变成了Question……输入所有“问题——答案”类型的段落后，只要改变一下段落的样式，Question和Answer样式就不会自动出现了，非常方便！

一句话技巧

新版的QQ支持更多的表情符号，一般人在输入这些表情符号时都是按“选择表情”的按钮，其实还有别的方法输入，只要在信息输入栏里输入“/”，就会出现选择表情符号的下拉菜单。

浙江 李明

Windows 2003中出于系统安全的考虑，在打开转存的.eml文件（邮件）时，附件里有的某些后缀名的文件不能显示出来，这时只要点“转发”按钮，所有的附件都会显示出来。

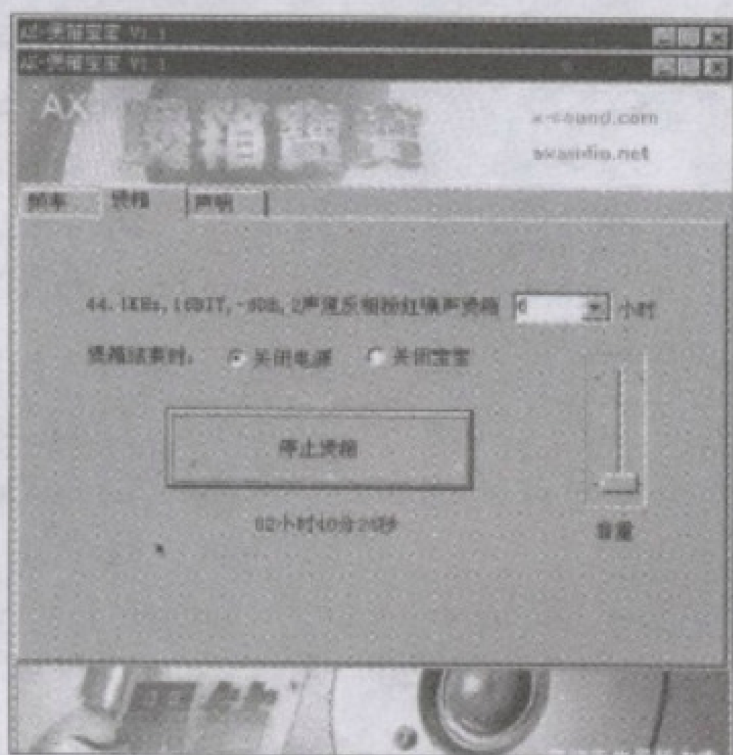
安徽 复活节

优质音色是煲出来的

■福建 Before

大家都知道，电脑要“出声”，就必须有声卡和音箱这两件“武器”。一些用户可能存在这样的误解：买越好的声卡加上好的音箱，电脑的音质就越棒。其实不然，可能一些初级用户还不知道，音箱（特别是高档的或2.0声道以上的音箱）还需要经过像汽车那样的“磨合”阶段，即玩家们常称的“煲箱”。

所谓煲箱，就是给新买的音箱以较大功率持续工作一段时间（一些高档耳麦也需要煲过）。煲过和未煲过的音箱，音质差别非常大，所以煲箱程序是必不可少的一个程序。一般来说，木质的音箱比塑料箱更需要煲，2.0声道的比1.1声道的音箱更需要煲，更别说高档的音箱了。


图1

虽然煲箱并不需要在时间和过程上控制太过严谨，不过在煲箱时选取的音乐将会影响音箱，所以不熟悉煲箱技术的用户们推荐使用“AX-煲箱宝宝”。它是一款非常简单的煲箱软件，推荐在官方网站（ftp://x-sound.com:x-music@www.x-sound.net/software/other/AXBabyv11.zip）下载，并按下列步骤正确使用软件即可。

1.如果只有两个音箱，则音箱面对面放好，使前面板相互平行，音箱之间的距离为10厘米即可；多个音箱的话，则可把它们面对面围成一个小圆。

2.打开音箱电源，把音量调到最低。

3.执行“AX-煲箱宝宝”，切换到“煲箱”标签（如图1所示），设定好煲箱时间（一般5～6个小时），等蓝色进度条结束后，软件开始工作。软件是以粉红噪声信号来煲箱的，虽然效果不是最好，但是很安全。

4.慢慢调大音箱的音量，直至中等音量，就可持续煲箱了。

一般来说，煲箱的工作要持续一个月，每天保持5～6个小时正常回放，即可达到煲箱效果。

如果想了解AX-煲箱宝宝的详细使用教程及相关知识，可查看http://www.x-sound.com/gb/001/001/00000011.htm，一定不会让你失望的。

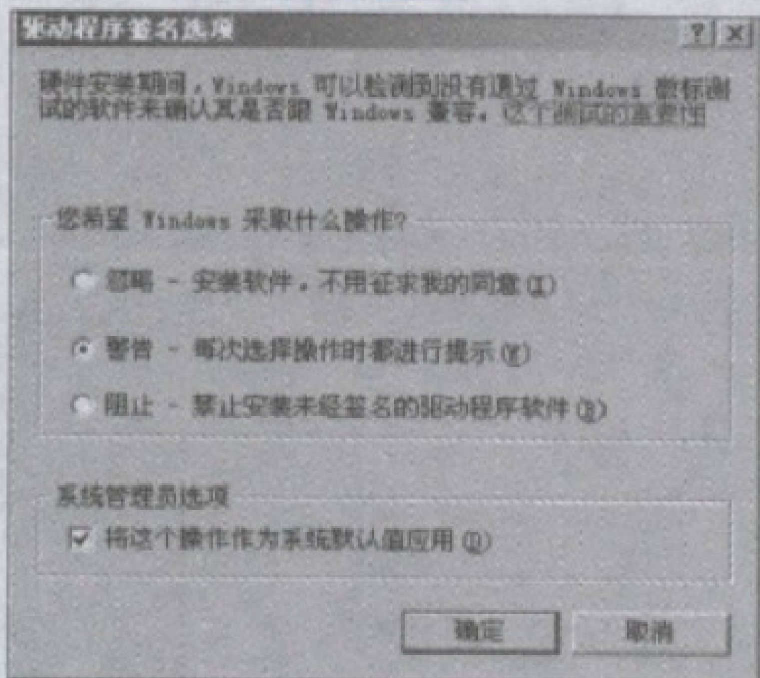
玩转驱动程序签名

■辽宁 乔珊

在Windows 2000/XP/2003操作系统中，为了提高系统的稳定性、安全性，新增了一项驱动程序签名的功能，带有“为Microsoft Windows ****设计（Designed for Microsoft Windows ****）”徽标的硬件产品对应的驱动程序具有Microsoft提供的数字签名，以表明Microsoft公司已对该产品与Windows的兼容性进行过测试，而且测试以后没有对该产品进行过改动。“****”号代表的是具体的Windows产品的型号，如2000/XP/2003。

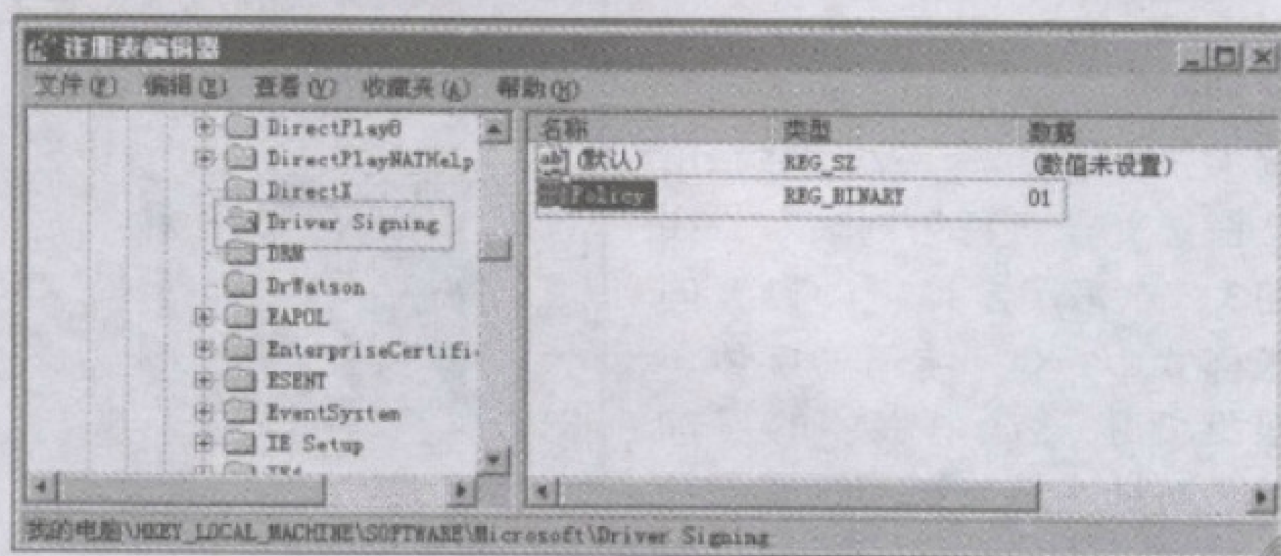
在安装驱动的过程中，Windows会自动检查每一个要安装的驱动程序的签名情况。这样当我们要安装一些没有经过签名的驱动程序时，就会弹出一个警告框，询问用户是否继续安装。大多数情况下，我们都不得不继续安装，因为我们购买某些硬件产品时供应商提供给我们的就是这种没有经过签名的驱动程序。因此每次安装时都要接受这样的警告，难免令人心烦。而对单位服务器来说，要求绝对的安全性，希望彻底禁止未经签名的驱动程序。能不能自定义一个驱动程序的安全级别呢？

一、系统设置法


图1

在桌面上右键点击“我的电脑”，在右键菜单中选择“属性”，在弹出的“系统属性”对话框中点选“硬件”选项卡，在“设备管理器”栏中点“驱动程序签名”按钮，弹出“驱动程序签名选项”，如图1所示。其中有3个选项。第一个是“忽略——安装软件，不用征求我的同意”，如果选中该选项，以后当用户安装没有经过Microsoft公司数字签名的驱动程序时就不会弹出警告框，而是直接安装。第二个选项是“警告——每次选择操作时都不得进行提示”，这是Windows的默认设置，当安装没有经过数字签名的驱动程序时会弹出一个警告框，这是我们最为常见的。第三个是“阻止——禁止安装未经签名的驱动程序软件”，选中该选项，将彻底禁止未经签名的驱动程序，从而给系统提供更高的安全性。

二、注册表法


图2

点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入“REGEDIT”，回车后打开注册表编辑器。找到如下分支：[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Driver Signing]，在右侧窗口中有一个名为“Policy”的二进制值，如图2所示，就是它控制着驱动程序的安全级别。其默认值为“01”，也就是当安装没有经过数字签名的驱动程序时会弹出一个警告框；如果将其数值数据更改为“00”时，则是对未经签名的驱动程序进行安装，而不弹出警告框；如果将其数值数据更改为“02”时，则是彻底禁止未经签名的驱动程序的安装。

好了，用上面的方法你就可自定义驱动程序的安全级别了。特别有意思的是，在Windows 98操作系统中，本没有验证驱动程序数字签名的功能，可是利用注册表法即可轻松实现Windows 98对驱动程序的验证功能，这无疑为“千疮百孔”的Windows 98多了一层安全保护。你还不快试试？

SnagIt图像捕捉功能妙用三则

■天津 庞章彬

老牌抓图软件SnagIt功能强大、应用广泛，巧妙利用其图像捕获功能，可为我们带来不少方便。

一、抓取快速闪过的画面

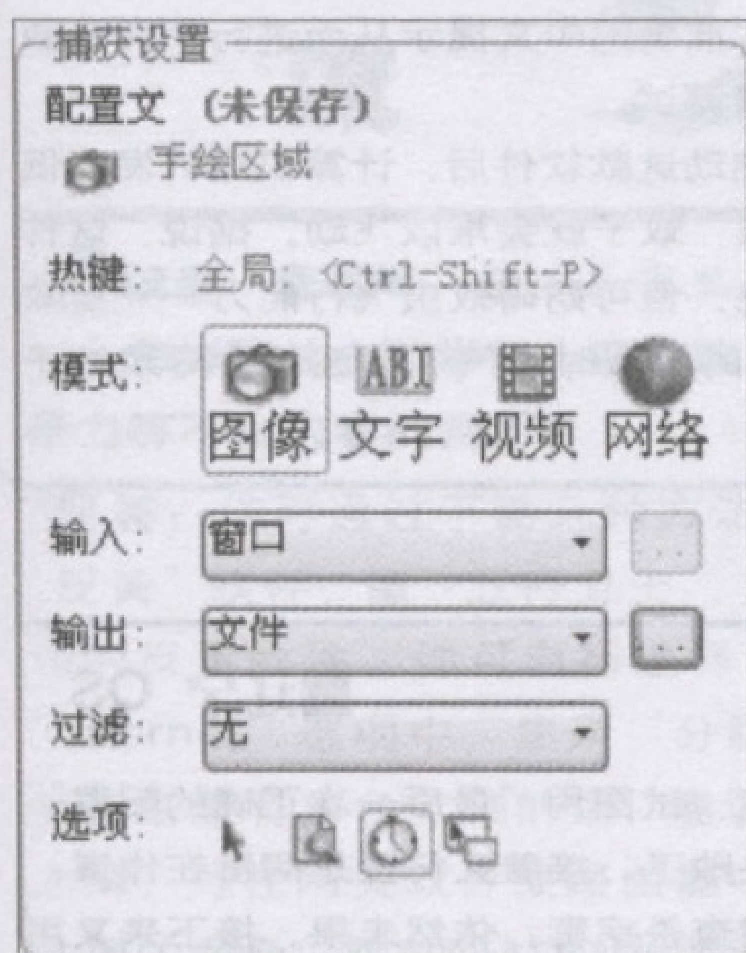


图1

有时所要抓取的某一幅画面，由于在屏幕上停留时间太短（如一些软件的启动画面），导致无法抓到。我们可采用连续抓图的方法来实现。在SnagIt的捕获设置中（如图1），单击“输出属性”按钮，打开对话框（如图2），在“图像文件”卡中，选择一个欲保存的图像文件格式（如JPG格式），再选择“自动生成文件名”项，然后在“输出文件夹”中选择好一个输出文件夹(如D:\Pic)，单击“确定”回到SnagIt的捕获设置中。取消“选项”后的“预览窗口”，单击“定时设置”按钮，打开“定时设置”对话框。在“捕获定时器”中（如图3），勾选“启用定时器激活捕获”，“执行捕获每隔”设置为1秒，即让SnagIt每隔1秒钟捕捉一幅画面，单击“确定”按钮退出。按下抓取热键（默认为Ctrl+Shift+P），然后选择要抓取的窗口，SnagIt就会连续抓取窗口图片并保存到选定的文件夹中，以SNAG-0000.jpg、SNAG-0001.jpg……命名，从中即可找到我们想要抓取的画面。在抓图的过程中只要再次按下抓取热键，SnagIt会弹出询问窗口，单击“是”按钮即可停止抓图，单击“否”则继续。

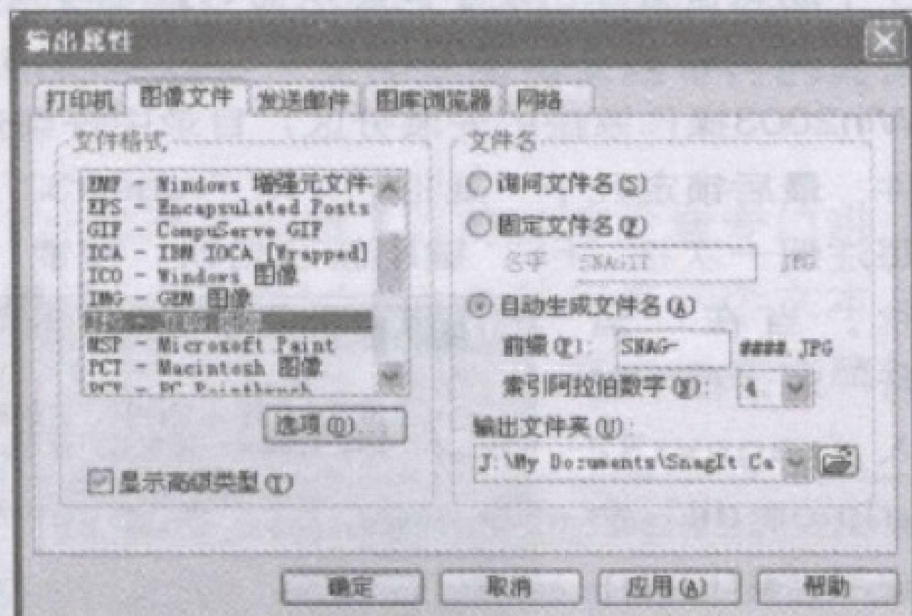


图2

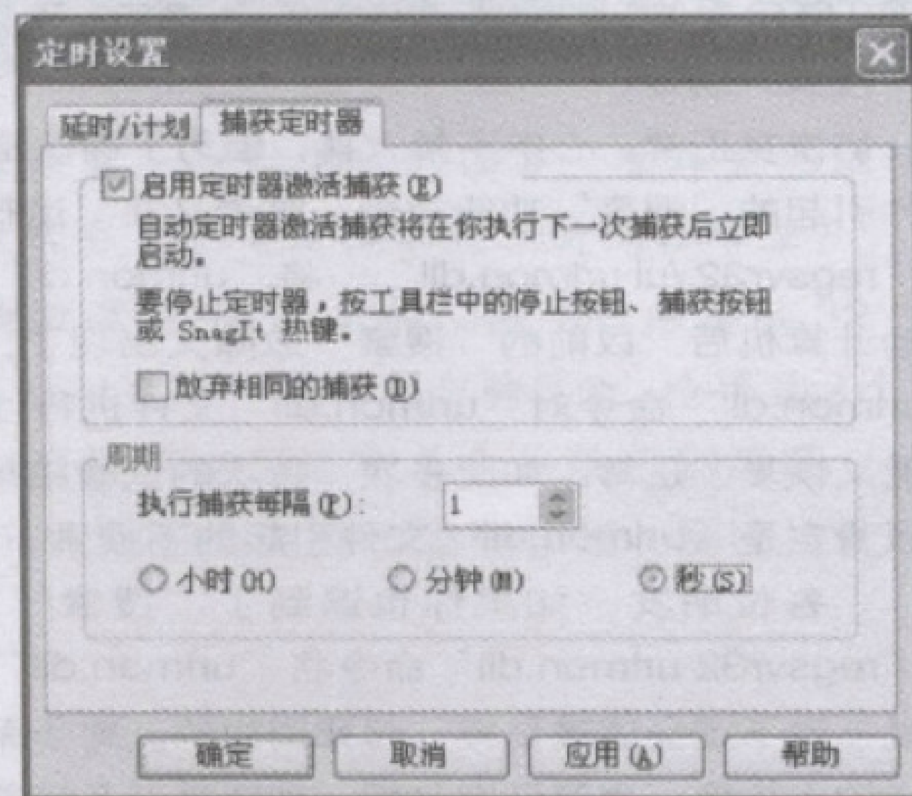


图3

二、“虚拟打印机”的打印捕获

在安装SnagIt的过程中，如果一路默认，会在系统中安装一个名为“SnagIt 7”的打印机，它能截获所有Windows程序的打印操作，并将其抓取为图像。如启动金山文字2003，打开一个文档，执行“文件”菜单下的“打印”命令，在打印机名称中选择“SnagIt 7”，单击“确定”，这样“SnagIt 7”虚拟打印机就把该文档打印成了图片，并显示在“SnagIt捕获预览”窗口中。如果文档内容多于一页，可通过预览窗口的工具栏中的“前一页”、“下一页”进行翻页查看。执行“输出”菜单下的“属性”，打开对话框，选择好文件格式和文件名，然后单击工具栏上的“完成输出”按钮即可。文件格式若为“TIF”，则捕捉的多个页面会保存在一个TIF文件中，通过ACDSee 6可打开并进行一页一页查看；若文件格式为其他，则所有页面会以每个页面一个文件的形式保存在“输出文件夹”所指定的文件夹下。利用SnagIt的这一特性，可轻松实现大量文字到图像的转换，也可模拟真实的打印过程，预览最终打印效果。

三、用作复印机来复印材料

如果有一些文字或图像材料需要复印，可是周围又没有复印机。别急，只要有扫描仪和打印机，再加上SnagIt，这个就不再成为问题了。在SnagIt的捕获设置中，“输入”栏里选择“扫描仪和照相机”（如图4），单击“输入属性”按钮，在“扫描仪和照相机”中选择好作为输入设备的扫描仪；“输出”栏里选择“打印机”，单击“输出属性”按钮，打开一对话框，在“打印机”内选择好执行打印任务的打印机，单击“页面布局”按钮，在打开的对话框中进行布局设置（如图5）。设置好之后，回到SnagIt主界面中，单击“捕获”按钮，即可完成材料的复印。

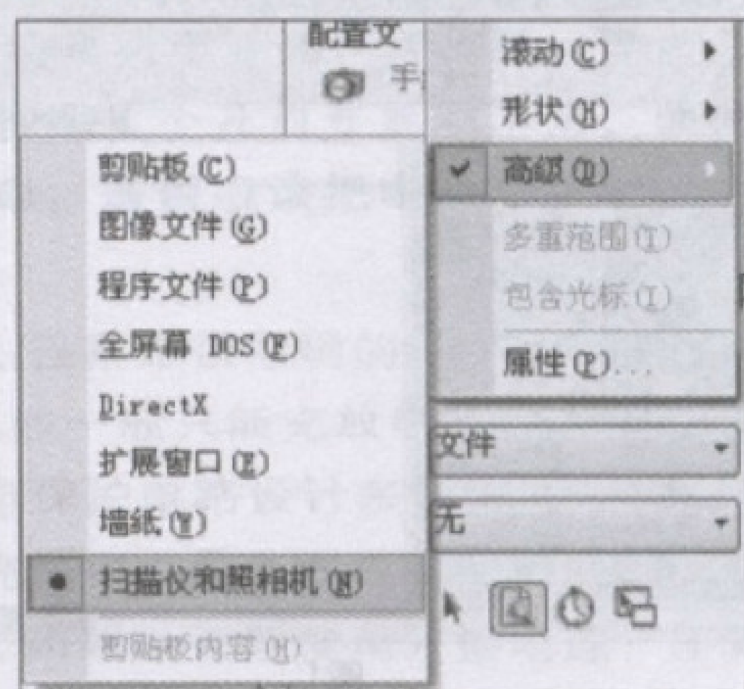


图4

注：*以上操作在SnagIt 7.02汉化版中通过。*

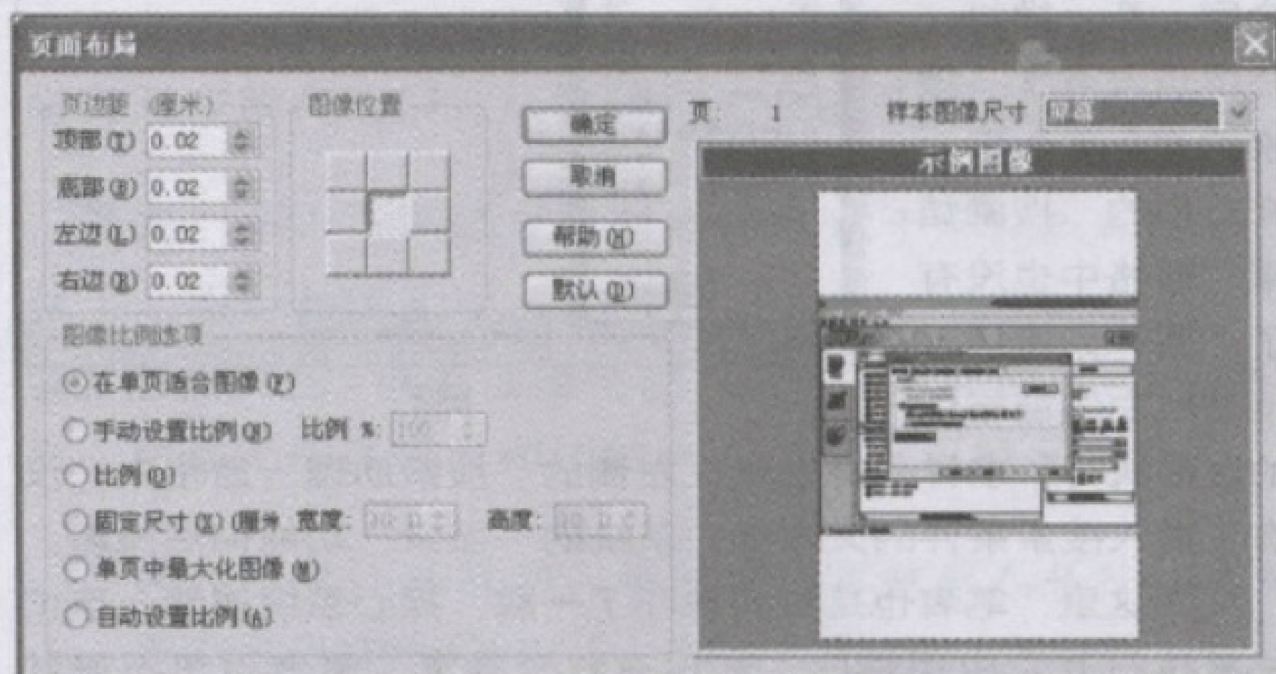


图5

奇门遁甲

让你的计算机成为驱蚊器

■贵州 阿梅

寒冬渐远，春暖花开，扰人清幽的蚊子也将逐渐苏醒，自然，人的皮肤也就难免会遭到蚊子的叮咬，若是在肌肤上留下蚊子叮咬的红豆疤痕，那可真是惨不忍睹。更可恨的是，当你坐在计算机前绞尽脑汁构思点子的时候，身边老有“嗡嗡”声，正在运转中的大脑受到影响将不堪其苦……

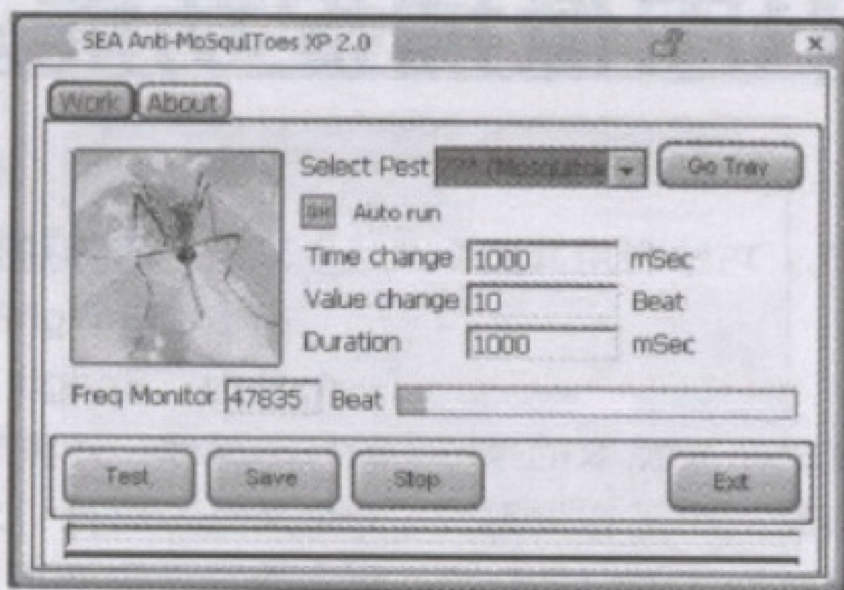


图1

传统的驱蚊方法，还是麻烦了些，现在，有个更聪明的方法，可使电脑旁的你免受蚊子骚扰之苦。

进入泰国人制作的网页http://www.thaiware.com/software/util/UL00608.htm之后，按“Ctrl+End”键，点击“download.thaiware.com”下载该软件（大小523kB），之后解压缩，于是我们就得到了一款无需安装的名为AntiMOSXP的软件，如图1。

这款软件可驱蚊子和苍蝇，默认是驱蚊子，打开就可执行驱蚊任务。

还好，这款软件基本上是英文字符，如果全都是泰国文字字符的话，那可就太为难我们了。如果你英文不好的话，你可打开金山快译2003点击“译”字，就可得到基本准确的中文提示从而进行相关参数的设置调试。

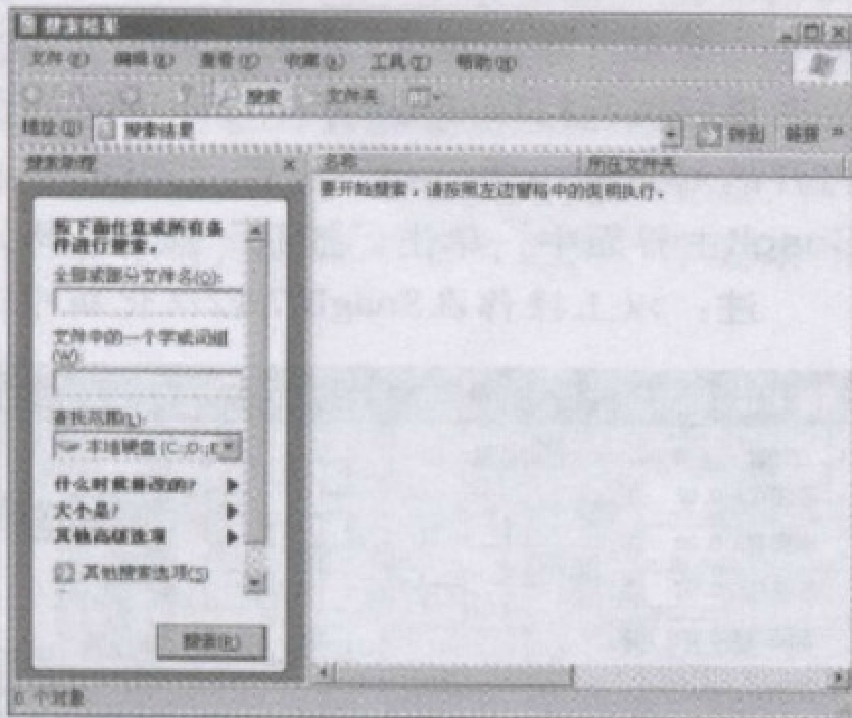
启动这款软件后，计算机喇叭发出低频声波，蚊子就会难以飞动。据说，这种程序发出的声音人类听不见，但可妨碍蚊虫飞行能力——当蚊子飞入15~20kHz低频声波的区域时，气流的波动会导致蚊子难以飞动。

拯救“搜索”故障

■辽宁 QS

笔者的电脑用的是Windows Server 2003操作系统，正常运行有半年多了，一直没有任何问题。近日，当笔者点击“开始”→“搜索”→“文件和文件夹”选项，欲搜索一个急用又不知放在何处的文件时，发现系统的“搜索”功能出现了故障。当依次点击上述选项后，弹出的“搜索结果”窗口与以往正常的“搜索结果”窗口有很大的不同，图1是出现故障后的“搜索结果”窗口，图2是以往正常的“搜索结果”窗口。请大家仔细观察两幅图，出现故障后，搜索结果窗口的标题栏中没有了“搜索结果”4个字，在“地址”栏中也没有了“搜索结果”4个字，在右侧的“搜索结果”窗格中也没有了“要开始搜索，请按照左边窗格中的说明执行”字样，特别是在左侧的“搜索助理”窗格中，没有了输入搜索条件的文本框，系统的“搜索”功能彻底瘫痪。

图1


图2

到这里，笔者也是着实地吓了一跳，担心系统崩溃。连忙试着执行其它应用程序，却没有丝毫异常。笔者百思不得其解：为什么偏偏“搜索”功能异常？

首先是重新启动计算机，试图用“最后一次正确的配置”来修复“搜索”故障，但失败了。接着又怀疑是病毒在作祟，于是启动最新版的金山毒霸查杀病毒，依然未果。接下来又用“sfc /scannow”命令对系统文件进行了扫描，并利用磁盘碎片整理程序对磁盘进行了整理，但故障依旧。无奈之下，准备格化化磁盘，重新安装Windows Server 2003操作系统。但为了一个区区的“搜索”故障重装操作系统又心有不甘，正在无计可施之时，突然联想到IE无法打开新窗口故障，会不会是某一个动态链接库出现了问题从而导致“搜索”功能故障呢？

马上转到“F:\WINDOWS\System32”（F盘是笔者Win2003操作系统的安装分区）目录中仔细查找可疑的DLL文件，最后锁定几个“疑犯”，用“regsvr32”命令一一注册，每注册一次按“F5”键刷新后启动“搜索”功能看其是否正常。当在“运行”对话框中键入“regsvr32 urlmon.dll”命令对“urlmon.dll”注册后，如图3所示，启动“搜索”功能，一切恢复正常。心中不禁大喜，但为了确认是“urlmon.dll”文件引起的“搜索”功能故障，笔者又在“运行”对话框中键入“regsvr32 /ui urlmon.dll”，将“urlmon.dll”反注册，重新启动计算机后，以前的“搜索”故障又出现了。再用“regsvr32 urlmon.dll”命令对“urlmon.dll”文件进行注册，“搜索”功能又恢复了正常。如此多次，每次的试验结果都一样，至此可以肯定是“urlmon.dll”文件引起的“搜索”功能故障。

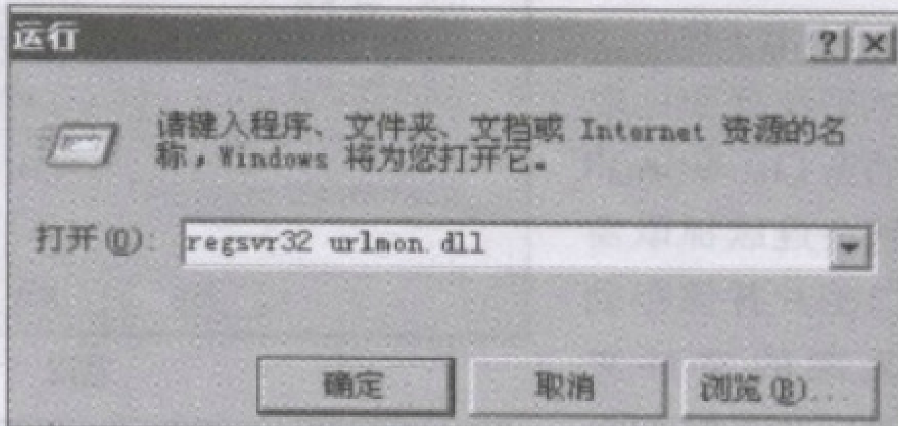


图3

各位朋友，如果你也遇到了“搜索”功能故障不妨用“regsvr32 urlmon.dll”命令将“urlmon.dll”文件注册一下试试，说不定会遇难呈祥，起死回生的。对于系统其他的各式各样的小故障，也要仔细分析，动辄重装系统并不是解决问题的上上策！

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

读者 凌军问：最近我家里上了宽带网，现在有点担心，**怎样既让小孩学习上网技能，又避免小孩看到黄色、暴力等不良内容的网页？**

答：你可通过下面几种方法实现：一是使用专门的"反黄"软件，像"五行卫士"、"护花使者"等都是很不错的反黄软件，你可自行选择；二是进入IE浏览器的"Internet"选项中，启用"分级审查"功能。另外，如果你家里有多台电脑的话，建议你使用局域网共享方式上网，可在网关软件或路由器中进行访问限制，将你已发现的黄色、暴力网站的IP地址列入"black list"即可。当然上面几种方法还可综合运用，以达到更好的"反黄"效果。

四川 龚胜

读者 三十三使徒问：请问在安装Windows 98后，C盘根目录下**"msdos.sys"文件中所包含命令行的具体含义是什么？**

答：这是一个比较老的问题，以前曾有文章专门讲这个事情，现在简略说一下：msdos.sys其实是一个文本文件，文件属性为"系统、隐藏、只读"。在去掉文件属性后可用任意文本处理软件打开并编辑。其中主要命令行的大致含义如下：

[Paths]
WinDir=C:\WINDOWS 系统所在目录
WinBootDir=C:\WINDOWS 系统启动目录
HostWinBootDrv=C 系统所在分区

以上3项不可擅动，否则可能造成系统无法正常启动。

[Options]
BootMulti=1 是否支持与老版本DOS的多启动（1支持，0不支持，后同）
BootMmenu=1 是否显示开机选择菜单
BootGUI=1 启动后是否进入图形界面
DoubleBuffer=1 是否启用"双重缓存"
AutoScan=1 系统异常关机后是否自动扫描磁盘

另外要注意，由于这个文件的大小一定要超过1024字节，因此后面很多的"XXXX"字符是用来"凑数"的，切不可擅自删掉。

四川 龚胜

读者 杨申问：我最近买了台笔记本电脑，平时几乎都用外接电源，电池在几个月内可能都不用。**为保护电池，延长电池寿命，是否应该把电池从笔记本上取出？**

答：从你的情况看，答案是很明确的：电池应取下来单独存放。笔记本锂电池一般只能充放电300～500次，无论笔记本电池充放电保护电路设计多好，将电池接在电脑上总存在无谓的充放电，是会造成一定消耗的，将导致电池寿命的缩短。如果你长期使用外接电源，且使用的地方不会频繁停电，建议最好将电池卸下妥善存

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《芝加哥1930》问题集

问：在第二关有个打烂酒桶的任务。仓库里的酒桶都好找，但到最后有几个老是找不到，请问在哪里？

答：这关一共需要摧毁46个水桶。除了仓库里的32个以外，本关一开始就有9个——汽车旁3个、枪手边2个、工厂里4个，最后地下室里还有5个。反正到后期（把前41个打烂后）小地图上会显示酒桶位置，慢慢找就可以了。

问：第五关要找一个什么人，虽然我知道他的房间在哪里，但怎么也进不去，这是怎么回事？

答：先要去杂物间从厨子身上拿到储藏室钥匙，再进储藏室从北边走到前台，从侍者那里再拿到一把钥匙，上到二楼打开东南角的门，从窗口爬进去就可以了。

问：第六关和经理对话，然后该干嘛？我在这里卡住了，不知如何是好。

答：把他打倒，就能搜出密码，到经理室凭密码可拿到钥匙，用这把钥匙打开南边的一间屋子就可触发剧情了。

问：在第八关我到二楼的厕所里被敌人从外边反锁上，然后就Game Over了。怎么办？

答：进入厕所拣起装备马上冲出去消灭敌人，然后找到

放。当然电池的存放有一定要求，应该将电池充满后再放在干燥避光低温处存放，且每半年至少应彻底充放电一次。具体放电方法就是将电池装进笔记本后，不接外接电源，开机使用，直到电能耗尽，然后接上电源，充满后取下保存。

四川 龚胜

读者 红中问：我的电脑使用主板集成的AC'97声卡，玩游戏时效果不太好，我想买一块二手的声卡主要用来打游戏，**请问MX200/MX300/S100/SB live!等哪个更好些？**

答：单纯从音质上看，MX200号称PCI声卡的"音质之王"，但没有Win2000/XP下的驱动程序，而MX300对A3D支持较好，用来玩游戏显然更理想一些。S100的兼容性不太好，而且在Win2000/XP中，所使用的WDM驱动无法正常支持3D音效。

SB live!支持环境音效，且在各个版本下都有很新的驱动程序，能在各种环境下正常使用，所以兼容性最好，推荐你优先考虑。另外，如果你能遇到MX200声卡这款经典产品，不妨买一块来收藏，也是很有意义的。

四川 龚胜

读者 Tlyor问：我朋友**用QQ2003给我传文件**，600多MB的文件传到90%多的时候死机了，重启后再续传就出问题了，首先是文件变成从头传起，而且C盘多了500MB的空间被占用。怎么办啊？

答：QQ2003聊天软件新增了许多功能，其中断点续传的功能是借鉴了Net Vampire、FlashGet之类的软件，经过设置后，QQ传输文件时如果发生中断，再次传输时则会自动从前次中断处继续传送，避免了重复传输的弊端，提高了传输效率。但QQ使用该功能时必须先在"系统参数设置"的"传输文件设置"中设置好相关参数，如"使用断点续传机制"选项等。在"传输文件设置"选项中还可看到关于文件Cache的设置管理信息，你的C盘多出了500MB的文件，很可能就是因为上次传送失败而闲置的临时文件（Temp File）。如果你所接受的文件又重头开始传送，那么前次留下来的临时文件就没有作用了。建议选择清理Cache选项进行清除处理。此外，你还可使用Windows优化大师、System Cleaner等软件对磁盘进行文件清理工作，以释放被占用的更多磁盘空间。

湖南 苏旅

读者 蓝盾问：我的**超级解霸3000不能播放RMVB格式的电影文件，**不是说它可以播放吗？为什么有些RM文件下载链接不能用FlashGet下载？

答：超级解霸3000是一款著名的多功能媒体播放软件，其原始版本在安装时需要指定装RM支持模块才能读取RM文件，至于支持RMVB格式则是需要其SP系列补丁安装以后才能使用。这里还是建议使用RealPlayer 10之类的RM专用播放软件进行播放，毕竟RealPlayer系列算是专业的RM播放软件。

FlashGet支持HTTP、FTP等格式的分段下载多点续传软件，可下载诸如http://…/abc.rm格式的RM文件，目前最新版本也可支持RTSP://…和MMS://…格式的下载（老版本不支持）。

湖南 苏旅

读者 姜涛问：P4赛扬2.4G用Intel的什么型号主板比较好呢？此外当我想用QQ二人世界聊天时，为什么总是无法正常使用？

答：P4赛扬CPU是Intel的低端产品，和正规P4 CPU相比，其最大的区别就是L2 Cache仅为128kB，且前端总线仅支持400MHz（即外频为100MHz），这样就导致了它在性能上的相对落后。考虑到不少选择赛扬CPU的用户对机器性能要求不是很高，而且因为经济因素，低端

Boss的电话号码本，再给他打电话就可以了。

问：在玩警察的第五关时，遇到另一个警察，他会给我介绍个女警察，然后再遇到他他会跑掉，然后就发展不了剧情。怎么办？

答：去东南角，用先前得到的密码进入经理室就可继续了，不过之前你可先去东北的房子旁边找到那个女警察，她会给你钥匙。这把钥匙是用来打开女警察身后的房间的，那里能得到升级道具。

问：在倒数第二关的两个房子里找到两把钥匙，然后该去哪里？

答：先去工厂的流水线那里找到一名工人，他会给你电话号码，然后坐电梯回到地面，打开控制室救出工人，再去南边的仓库，进入办公室可发现一张报纸，然后给报纸中提到的那个人打电话就可以了。

《黑鹰坠落——军刀部队》问题集

问：哥伦比亚的第3关最后敌人太多了，有什么技巧么？

答：首先要做到自己不能死，然后才能谈到人质的幸存，所以本关更需要个人的战斗技巧。开始可以在地道口慢慢打，时刻注意各个方向的敌人，敌人聚拢就扔手雷，分散就点射。当敌人的卡车完蛋后就换M60，冲出去往敌人多的地方杀，扛不住就回去加血，坚持下去就能胜利。

甚至包括整合类架构的主板也许是更好的选择，诸如Intel 845PE的主板一般就够了，甚至还可考虑选择845GE系列的产品。因此在确定配套主板时，就没有必要过多考虑诸如Intel 865、875主板等支持双通道内存、RAID、千兆网卡功能的产品。当然也会有人想到主板今后升级对未来800MHz前端总线CPU的支持，那么Intel 848P也是个好的选择，或者也可考虑一下VIA PT880、SiS 655FX的产品，在性能上和Intel的主板相差不大，不过价格要便宜一些。

QQ二人世界聊天是需要有较好的网络连接条件的，当双方网络条件比较差时，诸如电话拨号上网、防火墙阻隔、局域网外接上网等都会影响数据传输。如果有一方是QQ会员的话，通过服务器连接成功的几率会更大一些。

湖南　苏旅

读者　张志鹏问： 买了一个120G硬盘，分区3个，分别为20G、50G、50G。**可为什么D、E区只能用NTFS格式化啊**，而且格式化后空盘就占了好多空间，其实里面什么都没有。我的CPU是P4 2G的，操作系统是Windows XP。

答： FAT32文件系统有着许多优点，而且它可兼容DOS 7.X操作系统的读写操作，能被Windows 98/Me等系统启动盘识别。但它的问题在于对磁盘分区格式化的容量也有限制。在Windows 2000/XP下单一硬盘分区最大格式化容量为32G，虽然也可通过DOS版本的Disk Manager 9.5X版本等磁盘软件来进行修补，但对于在Windows 2000/XP操作系统下工作的用户而言，建议还是优先考虑将FAT32格式转换为NTFS格式。毕竟FAT32格式在分区使用时其磁盘的簇相对过大，最大时一个簇占用32kB，这样在储存多个小文件时，将造成磁盘空间利用上的极大浪费。如一个簇占用32kB时，存放一个3kB文件就需要占用一个簇，这样白白浪费了29kB容量。而对于NTFS文件系统而言，它的存储方式和FAT16/32有着明显的不同。当分区空间大于2GB时，无论硬盘有多大，簇容量一律维持在4kB大小。这样由于簇容量小，所以无论存储多大容量的各类型文件，都不会浪费太多的硬盘空间。而且NTFS文件系统在运行时还不容易产生磁盘碎片，这也使得整个硬盘的空间利用率得到了极大的提高，十分适合于数据库操作、视频处理等。所以，对于你的硬盘，如果不是常常需要在DOS下操作或其他特殊用途，建议还是优先转换为NTFS文件系统格式。

湖南　苏旅

读者　菜心问： 我的电脑购置已一年有余，**开机时噪声很大，完全启动之后就恢复了正常**。如何来处理？此外，我的硬盘灯老是亮着，怎么回事啊？

答： 电脑出现噪声，跟很多因素有关。常见原因有如下几点：

一、机箱风扇、电源风扇和CPU风扇产生的噪声。部分电脑风扇有暴力扇之称，风速一般大于4000转/分钟，噪声自然很高。此外尤其在冬天，部分风扇内部的润滑油变稠，润滑效果变差，噪声也会骤然增大。同时也跟长期运转后风扇电机进入灰尘，产生磨损有关。

二、硬盘、光驱也是噪声大户，部分型号的硬盘，特别是SCSI接口的产品，读盘写盘的声音都不小。而光盘放入光驱后高速运转所产生的噪声也不可忽视。当然，也有可能是主板电源的滤波电路性能不良，导致硬盘、光驱产生的干扰信号。你可试着更换电源线或从电源本身看看。

三、看看是不是麦克风和声卡引起的问题。不正确的拔插声卡和麦克风也会导致电脑运行时的噪声。

硬盘灯如果总是亮着，请注意查看主板和机箱上硬盘灯的连接线是否正确连接。

湖南　苏旅

问： 在哥伦比亚第5关的最后，来到一个船坞，然后该做什么？

答： 来到船坞后找到一艘游艇，把你身上的炸弹放上去，再远远地将其引爆，然后按地图上的路线指引，经过一片仓库群，就会抵达毒枭藏身的别墅，进去找到他躲的屋子，扔手雷进去炸死他就可以了。

问： 在伊朗第3关是石油平台，只要我炸了炮，任务就失败了。这关如何通过？

答： 那几个炮是最后才可炸毁的，先消灭平台上的所有敌人，然后下楼救出第1个人质，并带到平台上的直升飞机点，会有直升飞机下来等待，然后继续去救第2个人质，同样带到这里，最后再摧毁那几门炮。方法是，放好炸药包后上飞机，在空中适当位置引爆，要注意安放第2个炸药包时会有两个敌人去偷袭人质。

问： 在伊朗第4关的最后截住一辆运输车，然后该做什么？为什么老是任务失败？

答： 你应该护送那辆运输车通过敌人营地，这个地方比较难打，因为要保证运输车的安全，自己不能死，敌人还特别多，尤其是各种战斗车辆，你要注意不能浪费榴弹，不然你肯定过不了关。要多注意屋顶的机枪手和屋后突然冲出来的敌人，最后关底是两辆敌车并排拦在路口，击毁它们即胜利。如果最后你没有两发榴弹，还是Load吧。

问： 在伊朗那关里有个摧毁防空炮的任务，最后一个在哪里？

答： 这关要求摧毁3门防空炮，如果你已摧毁了两门，那沿着摧毁第2门防空炮时所在的街道继续前进，很快会在一个十字路口遇到一群敌人，消灭他们后往东走到头右手边有一座石头屋子，门朝北开，屋顶便是第3门防空炮。

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表。

山东 王从光

好希望看到大软的合订本啊！这么优秀的期刊没有合订本太可惜了。合订本要有经典软件、问题交流，把年度总结放在上面也不错，若能再加张光盘集中下载软件就更好了。

江苏 李明

关于游戏评分，我认为“文化兼容性”有些可笑。到底什么才是文化兼容性？西方的魔法对我们的文化兼容性高，而我们东方的武侠对西方文化兼容性就低？还说“抛弃主观因素，客观地去打分”，呜乎！对于中国玩家而言，这一点好像没有多大意义啊！

河南 曹福

我非常喜欢Flash，但是不知道怎样去学。全省的电脑比赛马上就要开始了，主要内容就是用电脑做Flash、编程、制作网页等，学校里也有电脑比赛。希望大软能够介绍最快的Flash入门方法。

浙江 徐鹏城

高考之后我想买台组装电脑，但是我对于电脑的硬件设备还不大了解。大软的硬件介绍让我收益良多，希望继续啊！

天津 张琦

我可有了好几年的大软See龄，我和我的同伴们比较热爱模拟对战游戏，例如CS之类。我们希望能够在大软上多登一些这类游戏的攻略介绍。我们在杂志中只看到了几篇如黑鹰降落的游戏介绍，很是不爽。

四川 秦枫

大软要是能定期（不定期也行）举办一些比赛，如电子竞技啊，软件编程啊，COSPLAY（游戏人物模仿秀）啊什么的，该有多好！

林晓：欢迎大家对我们的内容提出自己的看法和意见。游戏评分制度是一个新的尝试，接受与完善它都还需要一段时间。Flash的连载已经开始。

大众的杂志 倾听大众的声音

第二届年度读者有奖调查活动倒计时

记得去年收到调查回函的情形：第一张回函是从天津寄来的，当时杂志刚上市不久。从前台拿了这张回函往办公室走的路上，我高兴得一直在笑。同事都以为我得了什么大奖，直要我请客呢！对于一本杂志，对于一个编辑，还有什么比读者的支持和欣赏更快乐的事情呢！

现在，新一年的读者调查又要开始了。这一年之间，大软又成熟了几分，在专题制作、新闻架构、游戏理论等诸方面做了很多努力和尝试。那么，亲爱的读者您是怎么看待我们的这些改变的呢？您对大软还有哪些要求、希望和建议？还有，经过了一年，您在电脑应用和娱乐方面，有哪些改变，哪些需求呢？这些，都是我们渴望了解的。因为，只有了解了你们，我们才能更好地将这本《大众软件》打造得更完美！

请积极参加第10期（5月下）的《第二届年度有奖读者调查》活动，给我们第二次聆听您心声的机会。

林晓

读者调查 大众软件2004年度



插图：秉洋

来信问答

黑龙江 李双安

在国内“星际”玩家中，我最崇拜PJ。他擅长三族打法，对战术的应用恰到好处。在大软上看到PJ输给Ogogo的时候我不禁流下了泪水，深深地为他未能进入四强感到遗憾。

四川 李刚

看到杂志中有读者说2003年的大软按顺序排好后，书脊上就会出现一对美女的眼睛。我就把今年的大软排好来看，今年的书脊会是一双霸气而坚强的帅哥的眼睛吗？

林晓：从杂志中我们不但学到了技术，还感受到了精神力量和美的存在！（那边，怎么就吐了呢。我这是多么经典的句子啊。）

山东 毛源

大软陪伴我度过了两个春秋，大软教会了我很多东西，可以让我及时掌握业界动态，更让我学到不少有关电脑应用的知识。大软对于我来说，亦师亦友，所以我会一如既往地支持贵刊。

云南 刘曦

想了一个对子给大软：“软件硬件游戏要啥有啥，菜鸟中鸟老鸟谁都能看”，横批“大众软件”！

林晓：可操作性与兼容性并顾，是我们编辑内容的依据。我们虽然是“杂”志，但保证不“杂乱”！

河南 杨凯华

山不在高，有仙则名；水不在深，有龙则灵。电脑书不在多，有大软就行！

林晓：这正是我们努力的目标，现在还差得远呢。

07期快评

仿佛是约定俗成，每年4月1日的大软都要出愚人节的专题。年年岁岁花相似，今年专题有新意：数量充足——2篇；题材新颖——全是新点子，避免“撞车”；考虑周全——详细介绍“毒药”的配制过程，并且连“解药”也一并奉送。所以呢，用大软，对得起咱今年的愚人节。还有一篇比较好的专题是《自由的权利》——关于3721插件的问题，笔者也是深受其扰。说实话，3721真的是……请神容易送神难！大家都知道，微软也喜欢在Windows中捆绑一些东东，这些“神”也不容易送走。虽然微软的东西不能说非常好，但也还用得过去，而3721插件……

■快评手 富贵

请你快评：针对09期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

封面故事

封面制作道具

17′显示器包装箱一个，免费
胡同农贸市场上精挑细选的鸡蛋一个，人民币3角
手焊小铁笼子一个，人民币20元
不同姓氏的手三只，免费

鸡蛋与手

■本刊美术总监 Jin

我的专业是西方油画，忘了怎么就开始做起平面设计来了，大概是因为大学时代口袋里的钱太少，老想着要多买些油画颜料的缘故吧。当时平面设计的金钱回报速度远远超过去为某个厂矿国营单位画影壁墙，而且比去描绘古寺里的长廊更有趣，起码更舒服些，不必登高爬低。不知不觉地，我听着郑钧的《商品社会》就踏进了平面设计这个永远都需要活力的领域。

为《大众软件》制作封面是我最喜欢的事情之一。为这本杂志表现她的观点，展露她的个性，包装她，美化她，义不容辞，我喜欢。这几年来我制作了许多具有特色的封面，使用各种手法表现主题，尽量保持着统一的风格。要知道太有个性会死掉，太没个性也会死掉，封面设计就走在这两者之间狭窄的盘山小道上。等走到2004年回头看，嗨，一路风景如画，我还真制作了不少紧扣专题的上佳封面呢。

不过，我个人对07期封面的设计并不太满意——设计时间太少了！从接任务到排版出片，时间并不充裕，而且封面设计必须在不影响其它工作的前题下完成。在出片前一天的早上，我拎着大包小包的摄影器材来到编辑部，沉重的器材让我还打着石膏的右手疼痛难忍（三周前不小心食指骨折，关节囊拉伤……惨）。

刚刚拿到手的小铁笼子估计是早晨焊接的，还有点余温，不烫手，客串暖手炉没问题。在办公室里架起了影棚用闪光灯，三盏灯一展开就占据了不少地方，几条电源线成为走廊上的“绊脚绳”。我因为右手受伤，就找来几个小编做助手。小编们都是文字行家，捣鼓这些钢管角架有些难度，面对各种机关旋钮一时间有点手忙脚乱。半个小时后，种种困难总算解决，舞台搭设好了，道具准备好了，就差主角上场了。主角，当然是画面上“手”啦。可选了半天，不是太大就是太小，不太白就是太黑，不是太细就是太粗，怪不得有专门的手模特呢，反正选了半天总算找到三只可爱又有力度的手了，它们的主人是谁暂时保密。

把手塞进一个箱子很容易，把三只不同的手塞进同一个箱子就不太容易了。我给手的主人一把裁纸刀，让他们自己想办法把手伸进去，目的是偷走笼子里的蛋。这听上去有点费解，为了表达“电脑整蛊备战功防”的创意的需要嘛。纸箱子使用瓦楞纸做的，估计很坚硬，和皮肤比较估计不舒服，去抓鸡蛋肯定要失败。一行人折腾了半天，才拍摄了几张可用的照片。

后期制作的时候，把照片中鸡蛋的支撑物用数码处理掉，使鸡蛋有漂浮的效果，再加上文字和版式，调整颜色和对比度，一个封面就完成了。你觉得这个封面怎么样？有什么意见请发信给我：jin2000@popsoft.com.cn。

讨论：你认为TOP TEN拉选票应不应该？

最近，TOP TEN游戏网络投票榜单上出现了几款游戏票数暴涨的情况。据了解，这种情况的出现，最主要的原因就是某些游戏玩家为了让自己喜欢的游戏上榜，而在我们的后院和很多游戏论坛中大发帖子，猛拉选票，甚至有将我们的注册网址直接连接到某些相关游戏专题网站中的情况。

那么，这种拉选票现象合理吗？游戏榜是“我正在玩的游戏”，反映的是玩家目前游戏的情况。那些被拉来投票的人，是真的在玩这个游戏吗？

这样制造出来的榜单，还有公信力吗？希望大家就这个问题展开理智的讨论。

来自晶合后院的声音

尊重投票规则就是对的

秋水夕阳

首先从正面称赞一下，这说明TOP TEN还是很受大家重视的。然后，这种行为是可以理解的。因为拉选票是合理的，比以前电脑报上换掉IP投票还是让人容易接受多了，而且拉来的选票投票者一般都是该款游戏的拥护者。这应该是没有违规的地方，本人就曾经在奇迹战盟的论坛上让战友们来给MU投票，也曾在某个仙剑论坛上有过类似的举动。感觉没有什么错误吧？一个游戏玩家如果真心喜欢某款游戏，而又对大软比较信任的话，做出这种举动是合情合理的。唯一的问题是现在的TOP TEN改成了“我正在玩的游戏”，而大家却没有真正地接受这个改变。每个人都希望看到自己喜爱的游戏上榜，看到自己喜欢的游戏也被别人接受。我很喜欢仙剑，我的电脑中现在还装着它的98柔情版，但是正常情况下我是不会再去体验了。

realbeyond

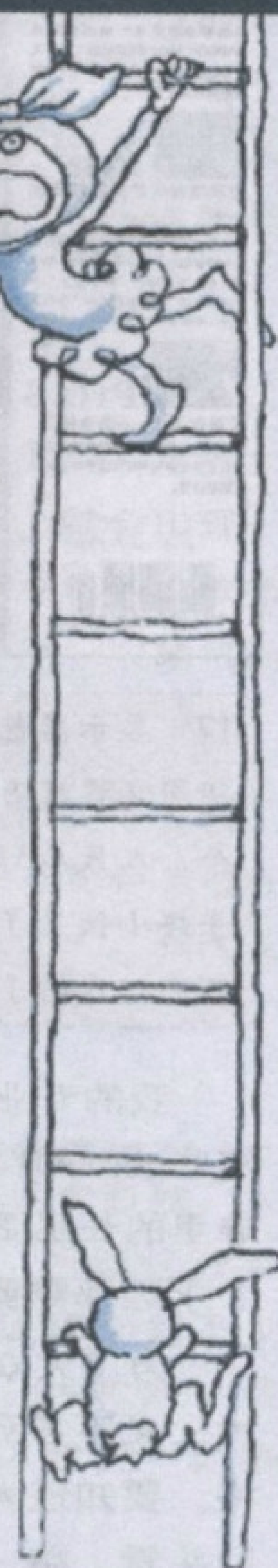
TOP TEN本来就是面对读者，而不是面对专业人士的。如果把投票的规则搞得很复杂，对投票者加以种种限制，反而打击了大家的积极性。这是得不偿失呀！给TOP TEN多些自由，少些束缚，难道不好么？

wicky

跟风肯定存在。目前游戏的推出越来越频繁，常常是一款喜欢的游戏在攻略的帮助下才打了一半，另外一款就已出现。加上时间、金钱有限，所以大多数游戏顶多只是听说过，有一点了解；或是玩过一点，很难把哪一款游戏通关。就我自己来讲，玩电脑游戏已经有3年了，主要还是单机游戏，还真没有哪几款游戏通关的。在这种情况下，面对游戏选票时，就只能看一看其他人的意见以及相关媒体上的报道，找一两个熟悉的填上去，这样好歹不会被人笑话。

不过凡事都有两面性，虽然投票这种形式必然要受到其他众多因素影响，但它的结果还是能说明一部分问题的。比如说，你只看到网上有人发帖子拉票，而怀疑其榜单的真实性，怎么就看不到其实媒体本身的报道就是一种隐性的拉票行为。当受众不了解一种事物时，他理所当然地会接受周围环境影响，而把别人的观点拿来为己所用。当然我说的只是大多数情况。这便是人的社会属性，也是本能。

总之，我认为拉选票本身没什么应不应该，这是机制造成的行为。它同样使榜单变得有趣，吸引人。我们可以简单地把它看成是民意的体现。毕竟也不是所有的游戏都能拉来选票的，这起码说明了游戏的知名度和水准。



理解拉票的心情，不赞同拉票的做法

五道之魂

拉票与否是拉票者的自由，但投票者应该有自己的自主意识。

pineapple

拉选票这种办法，不能很客观地反映出游戏的品质和普及程度。

死亡之天使

当然不应该拉票了。我不知道其他地方怎么样，反正我周围的人对仙剑的二代、三代评价很差，基本比不过轩辕剑肆。50%的人玩了一下就不玩了，30%的人勉强修改玩了一次，19%的人只玩了一次，就1%的人玩了2次，反正没听说玩3次以上的。我就想不通，为什么那个游戏的分那么高。

日影

投票谁都有权利，但是只投我们喜欢的游戏一票就够了，没必要拉票！

卡丁

看了第7期的大软，看到前两名比第3名领先了5000多票，感觉怪怪的。

这样的TOP TEN有什么意思啊，我看还是恢复注册投票好。

亲爱的读者，你怎么看待这个问题？期待你的声音加入到《大众论坛》里来。我的E-mail是：linxiao@popsoft.com.cn，通信地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层，邮编100036。

年度创作大赛第三季赛事"加油站"

"加油"项目： 金山图文符号库使用技巧比赛

"加油"时间： 2004年3月15日～2004年6月15日（以当地邮戳时间为准）

"加油"内容： 记住第3季活动是以WPS Office 2003版为标准版，其体验版网址为http://www.wps.com.cn/pdown_view.php?styleid=10&id=84。本季比赛主要是考察大家对图文符号库的使用及排版效果的发挥能力。在WPS的图文符号库中，你不仅仅可以找到文字、数学、化学等常用符号，还可以根据自身需求来定义新图文符号。图文对象如表格、文本框、图形框、图片、几何图形、公式、图文符号、条形码、表单控件、各种OLE对象等都可插入到文档中去，并且可进行如对齐、排列、拼接、叠排版等排出美观版面。

本季比赛流程图

选择主题，拟定内容，选择WPS Office 2003图文符号库中合适的图文符号。

↓

在WPS Office 2003中，将文字与符号巧妙地排版。

↓

页面规格为A4大小，建议页数不要超过2页。请在作品中注明创作者的真实姓名、联系方式与制作时间。

↓

将制作好的成品用电子邮件或者磁盘寄到指定信箱就可以了。 → 确认作品寄到，等待比赛结果。



参赛作品之一

参赛地址：

E-mail：linxiao@popsoft.com.cn，邮件标题请注明"WPS年度创作大赛3季作品"；参赛作品软盘邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层"WPS年度创作大赛活动组"收，邮编100036。

本季比赛评判规则

1.大赛组委会将从参赛作品所使用的图文符号技巧以及作品内容（格调积极向上、文字优美生动），作品创新（构思新颖、独具特色）等几方面进行评比，给出作品得分。

2.每一季赛事参赛作品满分为100分。根据作品得分，得分最高的作品为本季冠军，得分2、3、4名的作品为本季优胜作品。所有作品得分将累计进入下一季赛事。在4个赛季中总积分超过240分的将获年度优胜奖，积分最高的将获年度冠军称号以及年度大奖。

3.比赛鼓励团体参加，并为组织者设立了年度优秀组织奖。

奖品

本季冠军： 奖金1500元以及价值6000元的电脑。

本季优胜奖： 奖金500元以及奖品：WPS Office 2003专业版、金山词霸2003和《金山游侠》。

年度总冠军： 奖品为价值1万元的方正液晶一体机，求伯君、雷军先生亲笔签名的WPS Office珍藏衬衫。

年度优秀组织奖： 奖金1000元，奖品为WPS Office教师版，中国大百科全书金山词霸版。

年度优胜奖： 奖品为价值500元的精美礼物。



林晓： 窗外"妖风"大作，是北京的沙尘暴肆虐作怪。很久没有看见沙尘暴了，以为是北京周边的绿化这几年搞得热火朝天的原因。现在才知道，再有绿色的长墙，沙尘暴也还是会长驱而入。在整体环境恶化的情况下，局部地区的努力终究是杯水车薪。不过，没有这些杯水车薪，整体环境的改变就是空谈啊。

前文介绍：在胜利的前一刻倒下是痛苦的，在胜利的前一刻坚持也不容易。因此战争将铸造坚强的灵魂和不屈的信念。

风中的呼唤

（完结篇）

■射雕工作室 金亮 肖稚女

"你把我当成什么人了？"

"日本人……"

上校突然抬起手枪瞄准高桥的方向，"柯尔特"的枪口轻灵地向上一跃，准确击毙了一名从草丛中跳出来的日军士兵。

"日本人追来了，快撤！"他大喊道。

吉普车像发了疯一样猛地跳起来，强力发动机驱动四轮在敌人的子弹中狂奔。一名日军突然出现在车前想要跳上车子，被圣·托斯准确地打爆头颅，身体卷进了锋利的车轮，在后面的草地上留下一片粘连的血肉。

他们就像惊慌失措的兔子，眼前的树林在高速飞奔的挡风玻璃前变成了一排狭窄的簇状带子。每当他们想要慢下来的时候，子弹就会用死亡在身后提醒他们。一发打碎了前窗的子弹几乎让他们变得歇斯底里起来。

村镇的空地又一次出现在他们的视野中，从打烂的建筑里偶尔闪过的影子如鬼魅一样挥之不去。这决不是风声鹤唳，雾霭中各个路口燃烧的轮胎升起了不详的黑烟。昨夜隐藏在这里的日军打算设计了一个陷阱！

左右躲闪糟糕路况的吉普在一幢建筑前不得不稍微减速，一道闪光就在此时像雷神的利剑刺破了薄雾照进了圣·托斯的眼中。"火、箭、弹——"他尖叫喊。闪光在前进的轨迹上爆炸，弹头没有击中车子，巨大的冲击波却像一只大鞋猛踢了车子一脚。吉普车发出锐利的尖叫，车头在冲击下向后转去，车体猛地撞在墙上，连续翻滚了几下，卷起一片尘埃。

上校从车子下爬出来，闪过横扫过来的日本军刀。他拔出手枪一枪毙敌，捡起对方的"百式"冲锋枪向视野中的日军射击。

狙击步枪再次在圣·托斯手中发挥了巨大的作用，胆敢靠近的日军个个脑浆迸裂。说话轻声细语的古巴人此时成了一个勇猛的杀手，金色的弹壳在他面前划过一道道灿烂的弧线，带着清脆的落地声向死神送去一名犯人。更多的日本人从建筑后涌了过来，横飞的子弹擦过他的脸部，搞得他满脸是血。火力压制只维持了几秒钟，日本人太多了。圣·托斯摸了一把血脸，在目镜中向着模糊的影子开火，他边射击边嚷："还等什么，上校？快求救啊，车上有电台，向陆战队求救！

"不，不能透露我们的存在，"上校瞥了一眼电台和旁边的高桥，终于叫他："登陆场就在1500码以外，快去那里告诉剩下的'天使'，让他们呼叫航空兵支援。我授权他们可以使用专用频道和总部联系。"

"在这用密码呼叫也会暴露我们吗？"

上校看着高桥的眼睛中充满了从未有过的感情，那是信任！他答道："是的。穿上日军制服，我相信你……"

一个日军身影从吉普车后面爬出来，向人少的地方跑去，他身后一时枪声大作。

临时指挥室外突然爆发枪声。教父和对面的一名海军少校停止了争吵。一个身着日军制服的人高举士兵证件冲进来。

“我的战友正在遭到围攻！马上联系救援部队，我知道他们在哪里！”高桥喊。

“你是什么人？”少校拔出手枪对准了高桥。

“他是我的战友，他说的是真的。”教父解释。

少校愣了一下，摇头：“这太荒唐了，报告你们的军衔和所属部队番号。我必须确定在救援部队到达后由谁来指挥部队。还有这个日本人，把他给我拉下去！”

教父一把抓过对方的前胸，双眼几乎喷出火来：“那登陆时打烂你们的炮台是日本人自己炸的吗？”

“冷静点！”少校举起手枪对准教父，“我不知道你和这个日本猪有什么荒唐关系，但是你给我放聪明点！”

几个卫兵冲过来，反剪住高桥的双手，把高声咒骂的教父拖了出去。卫兵用枪托猛砸了一下教父的后脑，另一个则猛击高桥的小腹。“这是你自己送上门来的，小日本！”高桥的眼前一花，晕了过去。

高桥醒来时发现自己睡在帐篷里，教父躺在旁边。高桥此时感到腹部一阵绞痛，大概是枪托打伤了他的内脏。他高声呻吟起来。一个看守过来摸摸高桥的肚子，解开高桥的手铐。高桥电光石火般拔出看守的伞兵刀扎进了对方的后腰。他的同伴立刻反应过来，举起的刺刀被高桥干净利落地闪开，自己则被利刃划开了喉咙。

高桥叫醒昏迷中的教父，眼前的惨状令中士感到震惊。中士捡起步枪，顶在高桥胸前，肩膀因激动而剧烈起伏着。“你杀了他们！”“我迫不得已。”“也许他们说对了，你和那些日本人没区别！”“就因为我的父辈曾是日本人，他们就拒绝帮助我们。”

地上的呻吟唤醒了他们，被刺穿后背的士兵微微抬起手，似乎想要说什么。他曾经明亮的蓝眼睛中布满了疑惑。“他们还没死。快去叫医生，带上气管导引设备！”

高桥看了看地上的情形，静静地转过身向外走去。“帮助这两个人不是我的义务，我只是来告诉你，上尉被授权使用专用频道联系航空兵支援。我没有任何凭据来证明这项授权，你自己决定是不是要告诉上尉吧。至于我，现在要回到上校那里去。”

“你去送死吗？”

“因为他信任我……”

几分钟后，高桥扔掉他捡来的自行车，跳进镇子的敌人中间。他穿着日军军服混进铁桶般的包围圈里，见到敌人正在继续冲向已经堆满了死尸的吉普车。圣·托斯的步枪终于停止了射击，在敌人冲到身边时拔出手枪击毙了两人，可就在此时，一颗子弹打穿了他的胸膛。上校扔掉了手枪，眼睁睁地看着打死部下的那个敌人来到身边。那人把没有子弹的步枪枪托像打一个本垒打一样抡过来。

高桥挤进人群里对空开了一枪，杀红了眼的日本人开始安静下来。高桥刚刚就观察到，这里已经没有一个军官了——冲在最前面的军官都被打死了。他展示了一下军装上的军衔，用日语命令这里由他来指挥。接着他俯下身子，看着没有了战斗力的上校和飞行员，用英语说道：“我让你失望了，他们不肯帮助我。”

“那不是你的错，孩子。相反，我没能履行我的誓言，看来我得留在这了。环行防御那一边的日军马上会来支援，快去告诉航空兵，轰炸这里。”上校命令。

“我没有办法通知他们。”

上校红肿的脸做了一个暗示，高桥抓住他，在上校的胸口里有一个小硬本。

“密码，你现在有权使用它，我信任你……”

“为什么？”

“因为……”

远处的天边忽然响起万马奔腾般的巨响，一队队铺天盖地的“海盗”式战斗机呼啸而来，那是上校呼叫的援兵。

“因为你值得人们信任。”

尾声

美国白宫，南草坪

面对摄影师和众多观众，总统的声音像往常一样沉稳，他说道：

“今天，我来到这里，不是宣布什么辉煌的胜利，也不是炫耀什么光荣的联盟，我只是想告诉大家，在刚刚结束的冲绳战役中，有一群人，曾经放弃自己生还的机会去营救落在后方的战友。他们大无畏的勇气令我感到骄傲，他们的母亲是美国光荣的代表。他们之间的信任令我感到那是一种什么样的亲情，那真是我们万金难买的无价之宝；他们拒绝把任何一个人落在后面，用自己一加仑的血液换来了注视着这场战争的人们对生命的理解。我很难替美国人民表达他们对这群人的尊敬。我要为这些英勇的战士授予荣誉，不论种族、信仰、肤色，伟大的牺牲将在这场战争过后传留史册，永放光芒。”

穿藏青色礼服的海军仪仗队立正，将步枪举向左上方，清脆的枪声响起时，淡淡的硝烟留在了空中。

总统军事助理走上来郑重念道：

追授列兵埃里耶·阿佩尔鲍姆国会荣誉勋章

追授列兵艾迪·勒犹纳国会荣誉勋章

追授列兵迪亚哥·圣·托斯国会荣誉勋章

授予上校杰克·巴林格尔紫心勋章、作战勇敢勋章、海军优异服务勋章

授予上尉卡梅隆·霍特作战勇敢勋章

授予中士杰克·波伊勒海军优异服务勋章

授予列兵高桥三郎银星勋章、海军优异服务勋章

当最后一个名字念出来的时候，人群先是沉默了一下，接着爆发出如雷的掌声。P

（全文完）

体味时尚乐律，感受美妙音符

——冲击波SC-2103时尚版试用手记

早在1994年，"冲击波"品牌的音箱就开始在中国各地销售，冲击波实业集团是中国最早从事有源音箱、家庭音响和汽车音响生产的企业之一，也是中国最大的多媒体音响的制造商之一。多年来，冲击波始终站在中国有源音箱开发和生产的前沿，经过8年的淘汰和锤炼，市场中现存的几家老牌多媒体音箱已屈指可数，"冲击波"（Shock Wave）就是其中的一家。冲击波多媒体有源音箱产品一直在业界享有盛誉，产品以优良的性能品质、脱俗的设计风格在消费者心目中拥有良好的口碑，是多媒体音箱市场的主力军。

冲击波的音箱产品一直都秉承"质优价廉"的优良传统，努力提升产品的性价比，在研发和设计工艺上加大力度，保持相当的产品更新速度，从经典的SC-2105到新近的SC-2108各型号的产品，从外型到品质都在不断提升自身产品的性能，努力巩固和发展自己在多媒体有源音箱市场的领先地位。

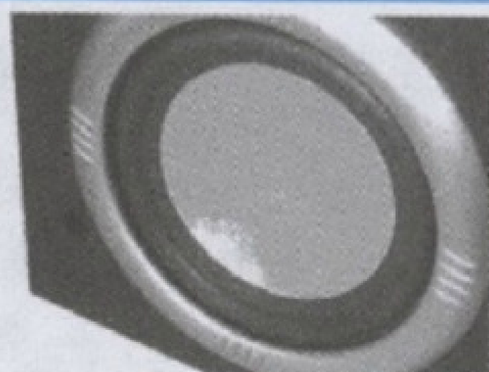
冲击波最新产品SC-2103是公司耗费近半年时间的呕心之作，产品从外型到性能都比以往的产品有了更大的改进。外型方面，选用了时尚的"X"设计风格，使产品外观更富现代感和时尚化特色，同时产品独特的多功能调节功能更加贴近用户习惯，体现了产品人性化设计理念。

1.时尚前卫的造型

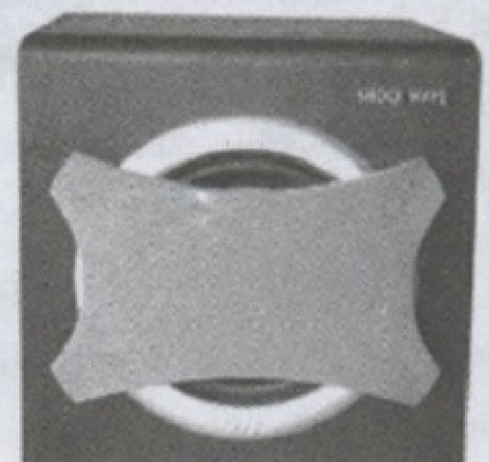
SC-2103时尚版低音炮和卫星箱前面板造型前卫，简洁大方，彰显时尚气息。黑色的箱体颜色，令音箱质感无限，让观者感受美的视觉体验。灰色的前面网更使整体造型典雅高贵。不经意间，电脑音箱已成为装扮家居的装饰品。小巧可爱的冲击波SC-2103时尚版具有突出的个性化造型、紧凑的现代感设计，造型时尚的卫星箱犹如两只栩栩如生的大耳朵，极富个性，加上搭配适度的色彩，沉稳的低音，亮丽的中高音，使其在众多的2.1音箱中耀然生辉，夺人耳目，实在不敢相信这是一套售价才168元的音箱。一款商品，最吸引人的就是其外型了，"以貌取人"虽不可取，但第一印象还是很重要的，尤其对于音箱这种有"内涵"的产品，高档产品的外观肯定很漂亮。音箱已经在现代多媒体电脑中占有了重要的地位，它不仅要拥有良好的音质和美丽的外观，独特小巧的设计也是非常重要的，可以节省很多安放空间。

2.扬声器和箱体结构

SC-2103时尚版采用低音箱，运用5.25英寸的大口径松压纸盆低音单元，动态范围和低音的弹性得到有效保障，凹面设计有效缩减了气流干涉形成的杂音，使低音强劲震撼。

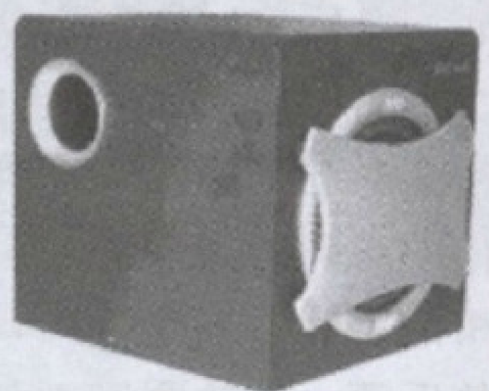


低音箱采用导向式结构，低频下潜充分。箱体采用木质结构，杜绝了谐振和箱声，使音染降至最低。同时，箱体内部加入优质吸音棉，令低音更加出众。低音箱体看起来简洁大方，木质材料的表皮摸起来感觉很平滑，木质的外表也可以使音箱内部的热量很好地散发出来。



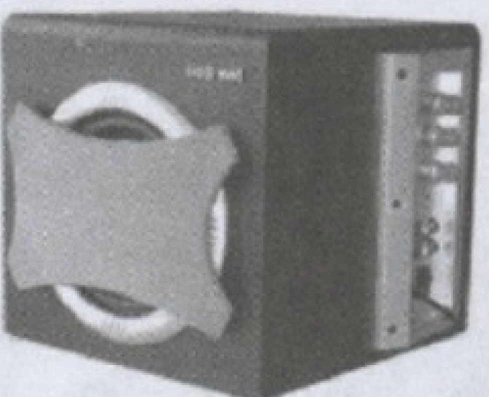
卫星箱采用3英寸双振膜全频带单元，声像定位好，层次丰富，中高音亮而不躁，失真很小，人声还原真实，可以使中低音平顺地衔接。尤其值得一提的是，在专业的音效测试软件测试下，SC-2103时尚版是冲击波以往产品中表现相当抢眼的一款，中频的表现更是出色，还原人声真实、细腻。

3.侧面导向孔设计



全新设计的侧面导向孔同内部功放相对应，组成内部全置散热流通系统，散热更迅速，可以更有效地解决箱体内部产生的多余温度。

4.人性化的调控功能

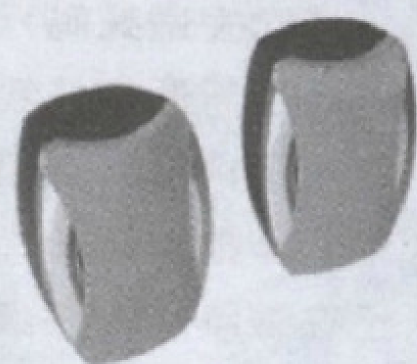


SC-2103时尚版采用极具人性化的侧面调节面板，反常规调节方式，改变现有的前、后调节面板方式，使调节更加舒适合理。全功能手动调节面板，配备了方便快捷的高音调节、低音调节及音量调节功能，可以分别对高音、低音和总音量进行调节。调节音量大小、高音、低音的旋扭依次排列。



5.精致的卫星箱设计

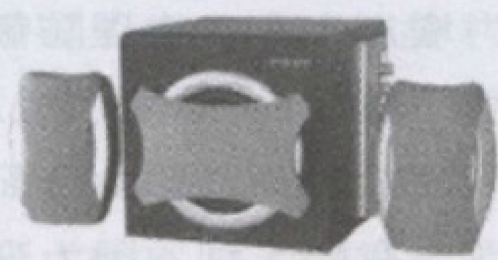
高雅精巧的卫星箱上突破性地加入了小巧精致的导向孔，卫星箱后部增加的导向出气孔，使得高低音衔接流畅自然，流线形的圆弧设计，使电脑玩家的桌面平添了一道靓丽的风景。



6.应用范围广泛

SC-2103时尚版适用于各种多媒体电脑、笔记本电脑、CD、MP3、VCD、DVD以及掌上电脑。无论在家庭娱

乐、办公室欣赏音乐或观看大片，它都可以表现得轻松自如，是听音乐、玩游戏的最佳伴侣，能为用户提供出色的音质表现。实际



使用中SC-2103时尚版的整体音质表现突出，低音强劲而富有弹性，中频圆润自然。SC-2103时尚版应用范围广泛，听音乐、玩游戏等都能应对自如，是冲击波公司近期的主推产品。产品预计市场定价为168元，同时，冲击波公司还计划推出SC-2103古典版，为广大消费者提供更广泛的选择。

7.销售服务

所有SC-2103时尚版产品都享受冲击波产品优良的售前和售后服务，真正打消你在购买产品时的顾虑。

8.性能参数

功率放大器输出功率：6W×2+14W（THD=10%）RMS

扬声器单元：3″全频×2+5.25″低音

低音箱体积：W228mm×H213mm×D240mm

卫星箱体积：W102mm×H165mm×D104mm

包装箱毛重：5.2kg

系统频响：35Hz～20kHz

功放失真度：<0.3%

长期最大音频输入电压：≤1.1V

输入阻抗：10千欧

输出阻抗：4欧

电源电压：～220V（±10%）50Hz

颜色：深灰色/银灰色

上市时间：2004年3月

SC-2103时尚版全国统一零售价：168元

冲击波实业集团（北京）销售总部

地址：北京市朝阳区北四环中路6号华亭嘉园A座4F

电话：010-82848111/82848333/82848555

传真：010-82848880

网址：http://www.shockwave.com.cn

E-mail：market@shockwave.com.cn





你想要什么？



全都有

1元抢购，晶合游戏e都，天天给你惊喜！

1元=魔力450点　1元=传奇秒月互换卡　1元=奇迹450点……

30天的1元卡，365天的特价，热销点卡大放送。您只需拿1元就有机会得到您想要的任何价值30元以上的点卡 魔力、传奇、奇迹、大话　天天推出一款特价商品，给您无尽的惊喜。

敬请关注晶合游戏e都 www.jhyx.com

晶合e都



北京晶合时代软件技术有限公司



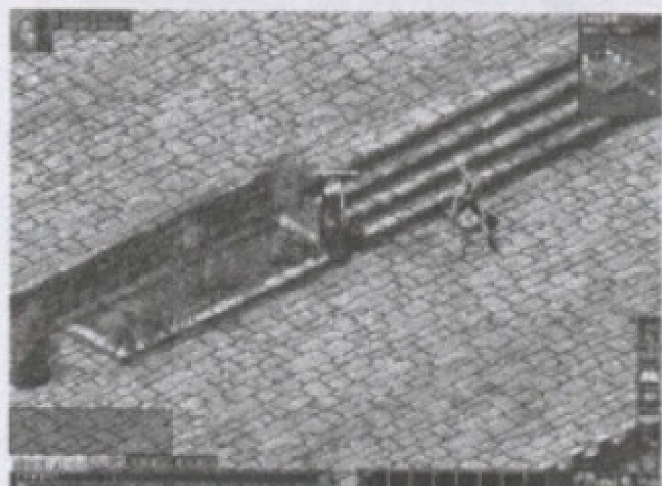


早在2003年末，天晴数码娱乐就公布了正处于开发状态的网络游戏《信仰》，当时宣布这是一款充满龙与地下城风格的作品，这使《信仰》有幸成为中国第一款把游戏背景设定于欧美奇幻世界的网络游戏。玩家们自然欣喜不已，但同时也产生了一丝疑问。众所周知，龙与地下城是属于原汁原味的欧美风格，而天晴数码作为一家纯正的中国公司，游戏能否真的拥有正宗的龙与地下城风味？

一直到今年3月，犹抱琵琶半遮面的《信仰》开始了第二轮内测，笔者有幸参与其中，体验到了游戏的魅力，有了一些心得，特放出以满足玩家急切想了解游戏内幕的心情。

首先自然是进入人物的选择界面，游戏拥有战士、魔法师、弓箭手这3个不同的职业，这似乎没什么出彩的地方，但游戏还增加了一个种族设定，分别是勤劳朴实的人类，高雅、与众不同的精灵，追求强大魔法的黑暗精灵，了解D&D规则的玩家应该不会感到陌生，这些都是很常见的种族。接着便是人物的属性搭配了，游戏提供随机分配和自我设定两种选择，随机分配点数是龙与地下城游戏的特色之一，不过，想创造一个让自己满意的角色，还是推荐使用自我设定。游戏中有力量、敏捷、精神、耐力（敏捷增加物理攻击，精神对应魔法和魔法攻击，耐力增加生命，物理防御和魔法防御，力量增加负重）4种属性，不同职业分配点数会有所区别，因为这会影响进入游戏后武器的选择和角色发展方向。战士自然是需要出众的力量和耐力，魔法师的精神必须高人一筹，而弓箭手需要灵巧的身手，敏捷是必不可少的。



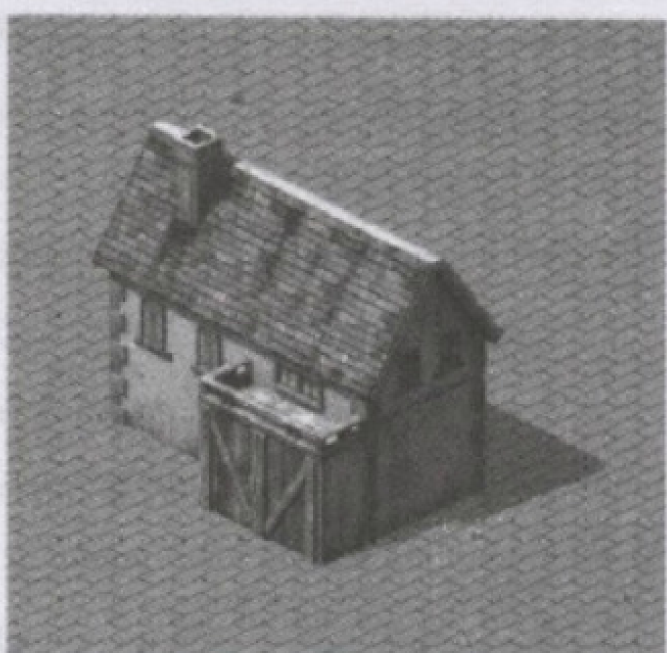


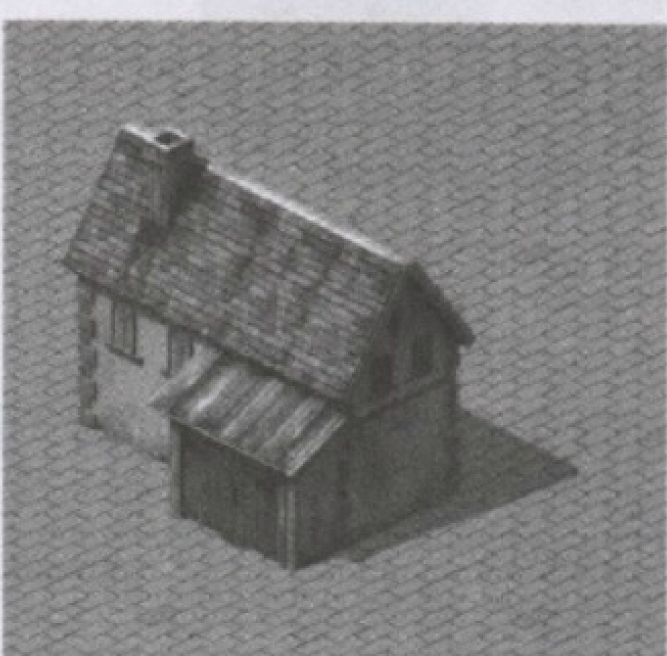






建立好自己满意的角色后，就可以进入到游戏世界了。首先映入眼帘的肯定是游戏画面，这款游戏采用2D背景+3D人物建模技术，与奇迹非常相似，但人物支持缩放功能，相比近期韩国网游动辄全3D画面表现，《信仰》一反常态，采用这种方式表现游戏，肯定是有自己的打算，估计是采用全3D技术成本太高，而且中国画面制作水平还无法赶上世界先进水平，从大宇近期推出的一系列游戏可见一斑。既然3D技术暂时无法体现出充满欧洲中世纪风格的龙与地下城世界建筑和景象，又何必仅仅为了紧跟潮流而采用3D技术呢，不如采用2D制作背景这一折中的办法也不失为良策。但游戏画面绚丽的色彩、明亮的风格还是让我吃惊不小，据我所知，几乎所有以龙与地下城风格做背景或只和龙与地下城沾了点边的游戏，无一例外游戏画面风格都以阴暗为主，《信仰》为何反其道而行之？难道是为了适应中国玩家的口味不成？毕竟阴暗、压抑的画面看多了会影响玩家玩游戏的心情，厂商做这样的改动也无可厚非。此外游戏的画面在其他方面都基本上遵循了龙与地下城风格，从场景到建筑无不是采用传统的手绘风格就可见一斑。



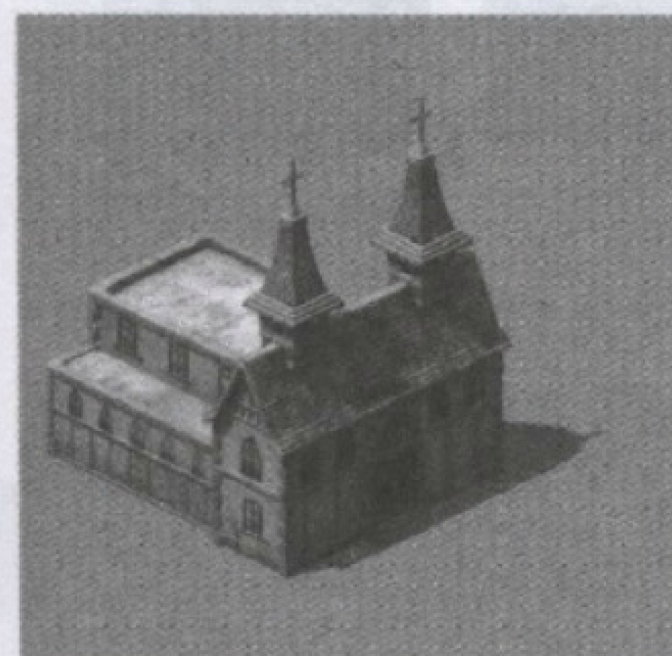




游戏渐渐熟悉之后，不禁发现此次《信仰》的操作系统可谓集网游之大成，很明显可以感觉到







它借鉴了不少游戏好的创意，并做了不少改进，猜想厂商在这方面颇动了番脑筋。就拿战斗模式来说吧，就做了4种设定，分别为和平模式、组队模式、捕杀模式和自由模式。游戏还单独设立了信息窗口，避免以往游戏信息和聊天信息混杂的局面出现，方便了玩家聊天和查看信息，为了避免让不同聊天信息夹杂在一起，使玩家应接不暇，容易错过某些对自己重要的消息，同时也为了方便玩家找寻，聊天窗口被分成了多个频道。还有一些小的设定也做得很细致，比如按住Alt键可以用鼠标拾取说话者名字，比如组队时有关闭共同拾取宝物、金钱、装备的选项，比如游戏的小地图显示可以支持3次缩放等，这些人性化的设定和广泛借鉴其他网络游戏操作系统的可取之处，使初级玩家不会被复杂的操作搞得焦头烂额，让玩家通过舒服、便捷的操作，更快地融入游戏中去享受游戏的乐趣。

游戏的装备系统也应引起我们的注意，游戏当中每一件装备都需要属性达到它所规定的范围才能使用，装备栏还规定了所适应的职业，非此职业自然就不能使用了，最新奇的是装备栏最底端出现推荐XX型的XX职业使用，比如说弓箭手就分别对应精神型与敏捷型，战士则对应力量型与耐力型。前文已经提到职业分配点数会影响进入游戏后选择的武器和角色发展方向，而游戏通过装备硬性规定已经划分出了角色职业发展类型(在大多数网络游戏中等级与装备处于同等地位，二者相辅相成，缺一不可)，除非你不想要极品装备！无形之中又降低了游戏上手的难度，让玩家不会再为如何分配点数而烦恼，免得辛辛苦苦练的角色仅仅因为点数分配发生误差而完全废掉了，尤其对那些很少接触系统相对复杂的单机RPG玩家更是如此。

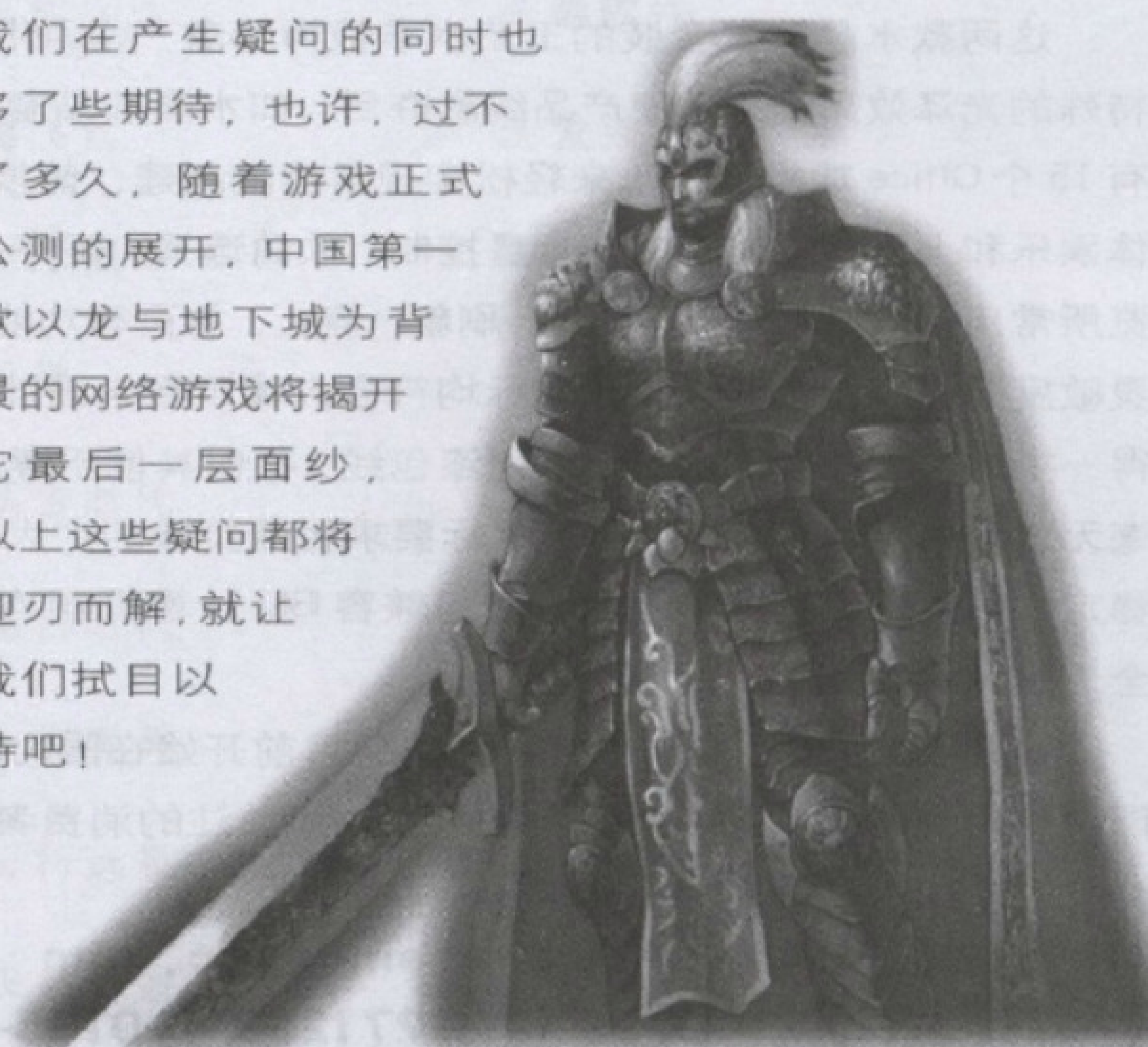






由于游戏还处于内测阶段，许多地方还不是很完善，或者是根本没有开放。大多数时间你在游戏中听不见任何音乐或者声效，除了能从守备队长那里拿到1把剑和2个血瓶，到武计长泽尔处领取历练的任务（打怪时得到双倍经验）和去生命祭师那恢复自己的HP值之外，就再也找不到任何可以做的任务了。也许现阶段游戏主要是为了消除Bug，还处于调整的阶段，任务过早放出并无多大意义，此外因为是初次上手，游戏还有很多特色功能暂时无法接触到，如在人物属性中出现头像、勋章和称号，有什么用？在古代有地位，有功劳的人才能得到爵位，在游戏中又有什么特别之处呢？可以建立类似其他网络游戏中帮会组织的骑士团，又具备哪些功能可以有效地组织、召集(骑士)团员？游戏并不只是单纯地练级，还提供了采石、采矿、伐木等不同的生活技能，这些生活技能对游戏影响又有多大？

我们在产生疑问的同时也多了些期待，也许，过不了多久，随着游戏正式公测的展开，中国第一款以龙与地下城为背景的网络游戏将揭开它最后一层面纱，以上这些疑问都将迎刃而解，就让我们拭目以待吧！



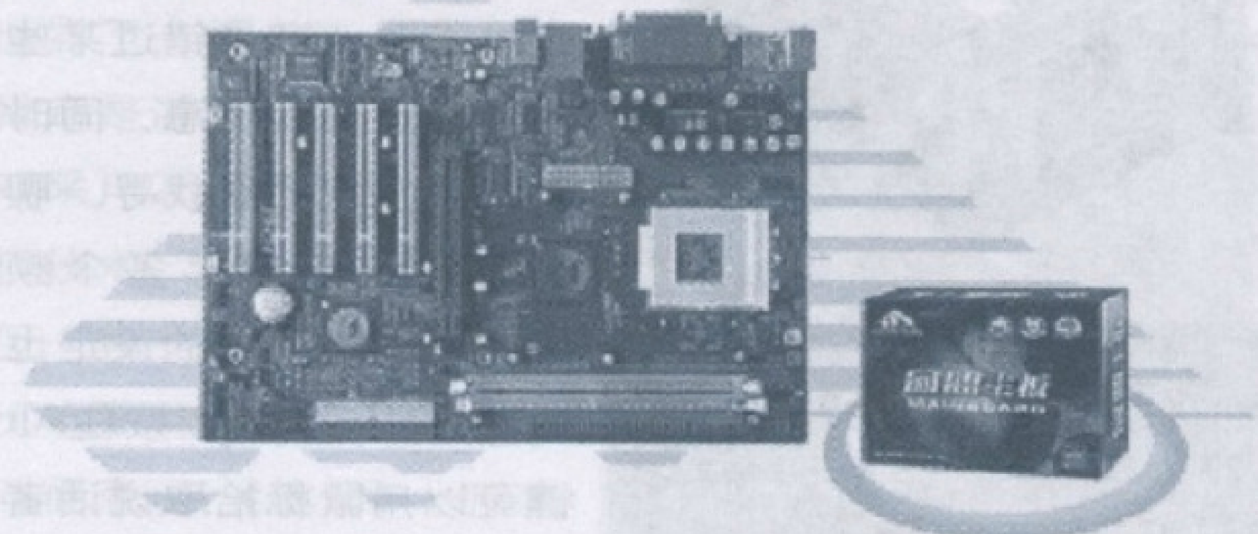
AMD新平台——冠盟GMKT600

去年底，AMD与占尽市场风头的冠盟签下NDA，可谓是一次互利的完美联袂。由此，AMD又多了一种高性价比平台来与Intel抗衡，而冠盟也可继续其隆盛的势头，进一步完善产品线。GMKT600作为冠盟与AMD携手的开山之作，自是值得大家关注。

该主板采用冠盟一贯的蓝色PCB板，工艺上无可挑剔。其芯片组为KT600+V8237，板载5×PCI、1×AGP、2×DIMM，南北桥连接采用8X V-Link（533MB/s），集成AC'97声卡和10/100M自适应网卡，最多可支持8个USB2.0设备，是一款标准的ATX大型板。性能上，它支持最高主频的Athlon XP芯片，支持DDR400 2.0GB内存以及AGP 8×规格，是非常受主流用户喜爱的一种配置。VT8237南桥芯片，内建双通道SATA控制器，并可支持RAID 0、RAID 1磁盘阵列模式，也是这款VIA芯片组的一大亮色。作为成熟的板卡厂商，冠盟的设计实力充分显现出来，产品表现出卓越的兼容性和稳定性。

凭借规模化生产，GMKT600的成本得到良好控制，其价格将会比市场上同类产品价格低近百元。几乎每一款冠盟新品的推出都会迎来呼声，其间有业界同行的惊呼，也有用户的欢呼，相信GMKT600会成为近期极具性价比的一款AMD平台，并在市场上大放异彩。

公司网站：http：//www.gemen.cn
咨询电话：0755-83438794



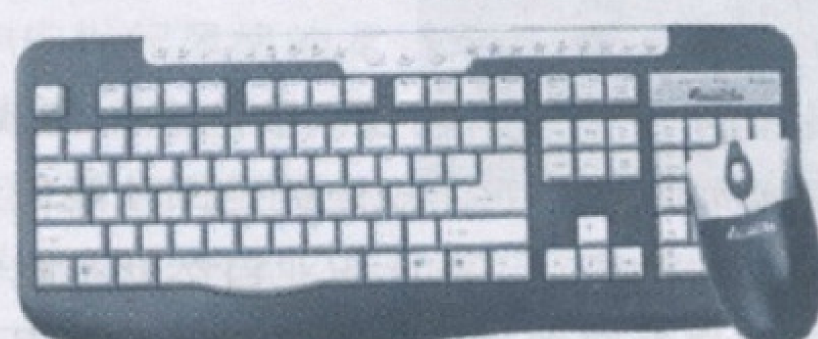
指尖流溢的色彩——翊码科技水晶键鼠套装

多彩的IT生活离不开绚丽时尚的IT产品，键盘鼠标作为每天随指尖"舞蹈"的伴侣，手感和时尚感缺一不可。普通键鼠的俗气和木讷，让崇尚靓丽与灵动的现代人无法忍受。翊码科技精于打造个性化电脑外设产品，集精致品质与价格优势于一身，在满足用户时尚化需求的同时，提供了经济的高品质选择。

水晶套包A



水晶套包B



这两款水晶键鼠套装的工艺水准极为精湛，经固化处理的表面，长期使用而不易磨损，历久而弥新。同时，表面特殊的光泽效果处理，使产品绚彩夺目，如水晶般晶莹动人。键盘字键字迹清晰耐磨，除国际标准键盘按键外，还附有15个Office功能键，用来轻松实现常用的新建、替换、列印等功能。另集成有18个独立多媒体功能键，实现多媒体娱乐和上网浏览功能。如音量控制、歌曲选择、暂停/播放等多媒体系统必备的功能均可轻松一键实现。而网络浏览所常用的：前一页、后一页、刷新、停止、主页等功能，也可方便地进行控制了。套装中的3D鼠标分辨率达400DPI，灵敏度强操纵灵活。键盘和鼠标均符合人体工程学设计，按键富有弹性，手感舒适，适合长时间操作电脑者使用。值得一提的是，产品采用国际专利漆包线，不但其使用寿命是普通线材的几倍，较普通连接线更细更不易折卷，可带来毫无束缚的感受，相信对键盘鼠标要求轻盈灵敏的广大游戏玩家而言，这款产品更是得心应手。翊码产品的兼容性和稳定性颇为优秀，这款水晶套装可兼容IBM计算机及Windows 98/Me/NT/2000/XP等操作系统，令用户安心使用而全无后顾之忧。

专注于国际市场开拓的翊码科技，目前开始在国内推出其在欧美市场销售的一些经典款型外设产品，而价格贴近国内用户的消费水平，适合对性价比较为关注的消费者。

公司网址：http：//www.emotapc.com
业务咨询电话：0755 - 27271290或0755-27271292　免费服务热线800-830-3170



mall.cgame.cn

漫游周边产品 尽在中游漫游商城
MALL.CGAME.CN

漫游商城

详情请见：www.cgame.cn

耳机系列

商品	价格
耳塞机1241	38元
耳塞机1233	58元
耳塞机1185	65元
耳塞机HH22	78元
耳塞机EH21	75元
颈式耳机EH61	78元
耳塞机EH20	88元
头戴式LH15	51元
头戴式CH13	75元
头戴式CH19	88元
耳罩式HH20	108元
颈戴式NH26	128元
耳机CH67	148元
耳机CH72	220元
耳机HF80	320元
头戴MH15	85元
单边头戴 MH56	108元
头戴MH66	128元
单边头戴 MHE3	151元

耳机手柄系列

商品	型号	价格
头戴MH68		170元
调频收音耳机	RH30	210元
高频无线	1210	535元
高级颈带式耳麦	MH36	166元
高级数码耳麦	MH77	298元
高级数码耳麦	1219K	258元
耳塞机	EH31	98元
耳塞机	EH41	84元
耳挂式式耳机	HH41	175元
耳挂式耳机	HH51	179元
颈带式耳机	NH27	149元
分体式设计数码相机	DC20	350元
大手决战双雄		28元
大手小旋风		28元
大手2+2		38元
大手黑旋风		45元
大手300A		45元
大手双打王		65元
QQ鼠标垫		5元

游戏软件

商品	价格
网星飓风套卡	96元
爱要久久包	999元
决战圣药卡	188元
魔力－ 十二勇士	78元
复活－ 秦殇前传豪华版	129元
力量发财包	35元
大家说英语MP3	10元
空中英语教室MP3	10元
手谈II	48元
盟军敢死队3 金属珍藏版	99元
盟军敢死队3 标准版	69元
笑傲江湖2－ 五岳剑派	35元
反恐精英1.05 普及版	38元
星际争霸1.098版	48元
幽灵行动黄金版	69元
青蛇－ 法海恩仇录	49元
剑灵2－ 幻域封魔	48元
重返狼穴II－ 血战太平洋	49元
联众江湖纪念礼包	368元

游戏系列

商品	价格
雷曼3	69元
秋之回忆2 中文版	69元
007夜火	68元
天河传说	48元
梦幻海洋岛	39元
鬼武者简体中文版	69元
盛大超级用户服务包	188元
无冬之夜简体中文版	79元
街霸VS拳皇	18元
突袭II	58元
罗刹中文版	25元
金刚战神	28元
三国赵云传	28元
星尘物语简体中文版	69元
破天情人套卡	99元
流星蝴蝶剑网吧包	350元
模拟城市4 新世界中文版	68元
月影传说－ 剑侠情缘外传	25元
梦幻西游官方授权攻略	29元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元的回邮费（礼包20元／套） 北京市内可送货上门（加收送递费）

全部玩偶和模型均为正版商品，具有很高的收藏价值，查看更多商品请登录http://mall.cgame.cn

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱收款人：邮购中心 邮编：100089 E-mail：mall@cgame.cn

联系电话：010－82634107 晶合软商网：www.jhpop.com 中游网：www.cgame.cn

广告索引

企业名称	广告内容	页码
东方互通	游戏软件	封面
DELL	电脑	封底
掌上灵通	短信下载	封三
智冠电子	游戏软件	封二
网龙	游戏软件	首页
广州网易	游戏软件	2
统一	活动	3
金山公司	游戏软件	4
金山公司	游戏软件	5
DELL	电脑	7
网龙	游戏软件	8
《大众硬件》	出版物	9
上海托普	招生	11
轻骑兵	音箱	12
海飞丝	洗发液	15
冲击波	音箱	21
技嘉科技	硬件	23
双成兴业	杀毒软件	25
海飞丝	洗发液	27
世际恒通	短信袋鼠	47
双敏	视频采集卡	69
晶合时代	在线销售	99
晶合时代	邮购中心	103
上海奥美	游戏软件	105
天行远景	游戏软件	153
天行远景	游戏软件	155

欢乐水浒传

手机网游2004年度巨献



游戏类型：角色扮演（RPG）

开发公司：天行远景

上市时间：2004年5月1日

登录方式：发送短信3到116007

游戏介绍

《欢乐水浒传》是北京天行远景2004年隆重推出的一款手机RPG游戏巨作，这款把传统的官兵与强盗题材演绎成千种变化万种情节的游戏经过长达半年的锤炼方才出炉，是天行远景继《手机大航海》、《三国志》、《三国志Ⅱ》后的又一大作。游戏中玩家可以作为水浒中第109位好汉入场，亲身体会水泊梁山108天罡地煞揭竿而起的草莽豪情——恶人的阎罗，自然是百姓的福星；也可以尝试做一名与众多好汉周旋的80万禁军中的一员——剿匪与招安相交；更可以做个老老实实的平民百姓——渔樵耕读甘苦自知。200多个城寨的游戏场面宏大气派，小说中所有人物粉墨登场的爆笑场面层出不穷，上百套剧情、场景、任务设计忠实原著。发送短信3到116007再现水泊梁山聚义厅的义气翻腾与东京汴梁的喧嚣繁华……

水浒生活

平民篇

我是一个平民，是大宋朝治下一个普通的平民。我没有什么远大的理想，我只想安分地过自己的小日子。

前些天，同村的大牛听说城里在招兵，想约我一起去，被我拒绝了。虽然说我在村里的武馆练过一阵子，有点武艺，但是要说上战场真杀实砍，过那刀头舔血的日子，实在是不敢想象。我拒绝了大牛，他便一个人到城里去投军了，听说还当了个什么牌军，很是威风。

城里的世界真精彩，吃的玩的也不少。虽然村里也有小饭馆，不过比起城里的大师傅，还是差了不少。城里也有挣钱的机会，酒馆、药铺里经常需要帮忙的人手，辛苦是辛苦，银子也没少挣。不过也不总是遇到好事，在城里，时常会遇到官差勒索，这厮们实在可恶，好几回我都差点要和他们打起来，不过还是忍了，花点银子也就算了。

在村里的时候，我会去武馆使几下枪棒。听说附近二龙山上添了伙强人，为首的叫花和尚鲁智深，专门拦路抢劫，最近把运粮的官兵给劫了。除了武馆，赌坊我也逛逛，不为别的，只为试试自己的运气，掷几把骰子使自己高兴就成。

这就是我一个平民的生活，有忧愁，也有快乐，平平安安地过一辈子，这就是我最大的愿望。没出息？我是没出息，不过快乐有趣就行。

官兵篇

我是一个军官，是登州城里的一个提辖。虽然长期的戎马生涯让我有点厌倦，但是一直有一个理想在支撑着我，我要积攒更多的功劳，去汴梁接受皇上的召见，担任更高的军职。

我渴望金戈铁马的岁月，正好登州的官衙在招兵，我参见太守后当了他手下的一个牌军。军队里要获得提升，只有靠战功来说话。送信、运粮、剿匪甚至除掉猛兽，什么样的任务我都经历过。不容易啊，经过山寨的时候，时常会遇到拦路的盗贼，有时候花点钱买条路过，但有时候不得不苦战一场。我虽然不敢自吹是身经百战，但是大小厮杀也经过数十回，身上受伤不下三十次，都是事后自己买些金疮药治疗。明枪易躲，暗箭难防，刀枪相见我不怕，暗地的手段实在难防。在酒馆里与江湖好汉闲聊，听说蒙汗药十分厉害，中了那药，必倒无疑。戎马生涯虽然艰辛，但是收获也很喜人，随着我功劳的积累，太守李大人已经把我提升到了提辖。最近他又给我一个任务，把一封紧急公文送到东京殿帅府高太尉那里，只要我完成了这个任务，李大人就会保举我坐正制使，那样就离我的梦想又近了一步。

为了准备这回出征，我又在校场里好好操练了一翻。病尉迟孙立将军是个很好的师傅，在他的点拨下，我武艺有了长足长进。这个任务我干得很轻松，路上虽然经过黄泥岗、对影山这些险恶的地方，也有些小贼想找我的麻烦，但都被我轻松摆平。只是到东京参见高太尉有些麻烦，门前的虞侯故意刁难我，我只好塞了些银子在他手里，他才放我进去。拿着回文，我顺便在汴梁城里逛了逛。都城就是不同，非常繁华，市集里卖的兵器盔甲也非常精良，我花了笔银子，把花枪换成了更为好用的钢鞭。

我踏上了回程，路在我的脚下延伸，我在为自己的理想而奋斗。

盗贼篇

我原本是个安分的平民，不过我现在干上了山贼这份有前途的职业。

官差的敲诈勒索，让我无法好好地生活，为了反抗他们，我两次被投入监狱，身上的钱财被洗劫一空。后来，我干脆上了附近的桃花山落草，当了喽罗。当了强盗，就再没有什么人来约束我，我可以自由地行动。只要不是山寨里的弟兄，我都可以去收拾。无论是平民还是威风的官老爷，都是我下手的目标。山寨的首领号称小霸王，名叫周通。名字虽然威风，不过本领实在一般，他只好借重手下的弟兄们来办事。我最近有点郁闷，觉得大寨主实在是抠门，山寨也不够兴旺，附近的官军也非常强悍，时常来找我们的麻烦，青州的霹雳火秦明、清风寨的小李广花荣，个个都是厉害的角色。我左思右想，不如换个地方落草。

郁闷啊郁闷，谁能给我这个郁闷的山贼出个主意呢？





闯天 online
Vansoft
AEC 奥美电子
www.aomeisoft.com
荣誉出品
www.ktonline.com.cn
奥美电子（武汉）有限公司 地址：上海市九江路333号金融广场2201-2205 邮编：200001 电话：021-63601099 传真：021-63609872



乱世中的传道者

——谈谈中国电脑游戏的民间汉化组织

■本刊记者 生铁
北京 张亮

每个人都有创造的欲望。只是并非每个人都有创造的机会。

在写这篇文章前，记者回忆起自己小时候玩G·I·JOE兵人的经历。我总是不厌其烦地把它们拆开了又组装。有时会组装出比官方人物造型更酷的兵人。而这些是在市场上买不到的。

后来有机会接触电脑游戏，发现通过修改而使游戏面貌发生改变（而非使它变得更容易）是件很有快感的事。不过很遗憾，能让我修改的游戏并不多。

而现在，国内出现了私人开发汉化补丁的行为。我想这也可算是一种再创造行为。因为它完全能改变一个人对外国游戏的印象。一些人以民间组织的形式出现，通过在网上公布热门游戏的汉化程序包下载来服务广大玩家。

当再创造的获益者不再是自己，而是更多数人时，创造的意义就不同了。相信玩家们在爽快地玩着汉化过的游戏时，很少想到过，这些游戏是怎样汉化的，而又是什么样的人在做着这种默默的奉献呢？

我猜你现在一定想了解一下，不是嘛？

——何谓“本地化”

前面我们所提到的汉化，其实是一个不准确的称谓，我们应该称之为“本地化”。本地化（Localization）是指利用修改、翻译等手段，通过将一款软件中出现的文字、图形、声音等表现形式（我们称之为“资源”）进行转化和整理，使之适于目标地区人群使用的处理流程。我们中国人群现在所面对的，一般就是所谓的“中文化”，即俗称的“汉化”。

国内的“汉化”，是最先在应用软件行业兴起的，人们对国外优秀软件的迫切需求，促使了软件汉化业的蓬勃发展，到了今天，中文版的应用软件无论在数量上还是在汉化质量上，都已经能满足大部分使用者的需求。但是，“游戏汉化”和通常的应用软件汉化却是有区别的，虽然游戏从广义上来说，也可归为应用软件的一支，但很多游戏作品在资源的种类和结构上，都比其他类型的应用软件要复杂得多，这使得二者在汉化的思路和方法上存在很大差异，甚至可说是两种类型的工作。而且，电脑游戏的汉化也不同于其他平台上（如PS、GBA等）的游戏汉化，确实是一个非常特殊的领域。所以直到现在，网络上也没有形成相关的技术讨论区，这并不是因为游戏汉化的热度不够，而是由于其技术上的复杂性和不可重复性，这反过来又对游戏汉化技术的迅速普及和发展造成了阻碍。

需要注意的一点，就像前面所提到的，“游戏本地化”并非仅仅涉及到“文字汉化”，游戏在图形、声音上的本地化理应被摆在同等重要的位置，它们和电影、电视等领域其实有很多共通之处，同时也有不少自己的特点。但这些方面的工作主要还是受到资金、人力等客观条件的限制。基于本文内容上的原因，我们将把游戏的文字汉化作为叙述和研究的重点，但本地化的各个方面实际上都是不容忽视的。

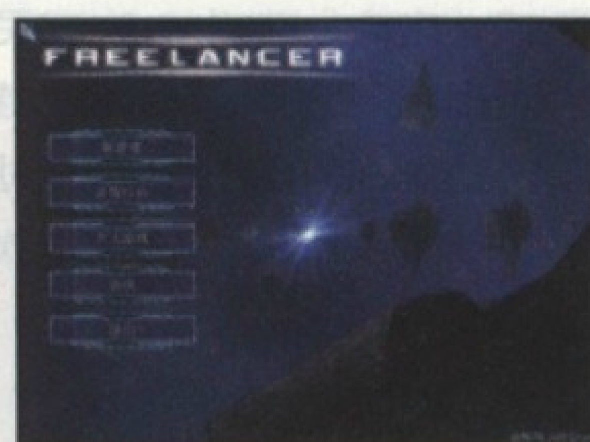
——最初

电脑游戏最初是没有中文化一说的。英文理解能力对国内最早能接触并熟练操作电脑的普通人而言，本来就不会是一个障碍。在20世纪80年代，能玩到英文游戏对当时相对很少的电脑玩家来说已经是个享受。

在20世纪90年代初期，中国台湾省的游戏业异军突起，一些以中国的历史、武侠小说作为背景制作的中文游戏陆续面世。大部分人这时才意识到，原来游戏也可以做成中文的。


《国家的崛起》经过汉化后的界面效果


《孤岛惊魂》经过汉化后的效果


《自由枪骑兵》经过汉化后的界面效果


《地狱邻居2》经过汉化后的界面效果


《家园2》的简体版汉化效果图

但软件开发在当时还没有形成今天这种规范化的局面，且由于DOS操作系统本身的不足，要想对一个游戏的资源进行修改，就必须写出对应的软件，这种工作对于个人来说无疑是相当困难的。像汉字的显示，就是一个很大的难题：如果游戏使用的是系统字体，就需要调用中文DOS平台来支持汉字的显示，如果游戏使用了预先保存好的字模，工作的难点和重点则转移到制作相应的中文字模上。其中可能还会牵涉到内存占用的问题，内存在当初可是一项极为宝贵的资源，而汉字字模却要占据比英文字模更多的内存空间。当然，这不过是众多问题之一罢了。

种种的困难，造成当时只有少数游戏商在对游戏进行引进、代理时会和游戏制作小组合作，进行翻译和技术改造的工程，更多情况下却是作出一种无奈的选择——直接推出英文原版游戏。

——变化

Windows 9X的出现，给软件编写的标准化吹来了清新的风。各种软件开始使用相对统一的方式存放资源，以便于开发中的管理。这也对随后而来的软件世界化起到了极大的推动作用。各大软件开发商开始意识到自己产品的本地化潜力，同时也为其在全世界范围内占领市场创造了契机——其中自然包括了电脑游戏软件厂商。这些厂商逐渐抛开了以前那种每开发一个游戏，都写一套独一无二引擎的旧做法，转而采用一个引擎多次使用的办法来减轻源代码的编写量，尽可能地节省软件开发的成本。这样做的必然结果，就是导致游戏软件中的数据被明确地分为两大类——引擎代码和资源。其中引擎代码相对稳定，用在新产品上也只是作必要的修改，而资源则可以随着游戏软件内容的变化而互相替换，这就给本地化过程中分离和编辑游戏的资源提供了极大的便利，为本地化的发展带来了深远的影响。例如著名的《文明》系列，最近几代都使用TXT的方式存放游戏的文字资源。汉化过程也就相对简单——直接将文本文件的内容编辑为中文，即可使游戏中相应文字显示为汉字。当然，这只能算是最简单的汉化，要对各种不同的游戏进行汉化，技术上存在的难点其实是非常多的，一个游戏汉化的业余爱好者，在没有游戏源代码的情况下，绝对没有把握说“一定”能够完成汉化某个游戏，只有在努力尝试之后才可得出确定的答案。

——现状

目前中国国内的游戏本地化，主要以官方和民间两种形式存在。民间的本地化工作尚处于初期发展阶段。一些年轻的计算机爱好者，出于对游戏的热情和对游戏文化的了解，而无偿地为自己喜爱的游戏制作汉化补丁，并通过网络免费提供给其他玩家下载，这种行为中带有一定的奉献因素。民间汉化组织的成员有很多都还是学生。他们除完成自己繁重的学习任务外，还要抽出空闲时间来进行这些完全义务的劳动。这样没有回报的热情实在是难以持久。于是其中不少游戏汉化小组在苦苦的挣扎中消失，成员另谋出路——“汉化不能给你饭吃”几乎成了民间汉化界人士的共识。虽然克服种种技术苦难，并且在翻译上符合游戏原有世界观是他们的首要目标，但由于是民间组织约束力有限，又得不到开发公司的技术支援，所以推出的汉化补丁也会存在一定问题。

而所谓官方本地化组织，其实也就是正版游戏代理商。像育碧、新天地和奥美这样的游戏代理商通常都拥有自己的汉化部门。代理公司的汉化工作流程也相对正规化。以育碧公司为例，公司在做过市场评估后，会决定对哪一款产品制作汉化版本。这一项目提交到汉化部后，会同时提供游戏内的所有文本，或者开发组专门制作的汉化工具。文字和菜单的汉化由翻译和美工完成，周期在1个月左右，然后进行游戏的完整测试，观察是否会出现字体显示和内容逻辑上的错误。但有时一些公司也会将汉化或翻译的工作外包给翻译人员。问题是有些翻译公司并不懂游戏，有时还会将接手的汉化工作二次外包，这样一来，正版游戏的翻译质量有时也无法得到保证。一些玩家置疑

所谓“官方”汉化，欢迎民间汉化作品的局面的出现，其主要原因正在于此。有时游戏代理公司也会将汉化工作包给这些民间汉化组织，不过这些汉化组织的成员常常抱怨汉化的费用太低。通常一款5万字以内的游戏汉化费用在数千到1万元不等。

——代理公司如是说

不过游戏代理公司也有自己的想法。奥美市场部经理陈望治介绍说，对于代理商而言，汉化一款游戏不是简单的事。通常一款游戏的汉化成本要在2万元左右，同步汉化成本更高。一款游戏零售价68元，批发价48元，扣掉成本，版权金和广告费，利润就相当小了。所以通常代理公司的汉化原则是：1、大作要汉化，并力争全球同步上市。2、RPG肯定要汉化，特别是欧美游戏。其他市场预期不太好的游戏以及动作类游戏一般就不汉化了。

对于民间汉化小组的看法，新天地的产品总监李靖认为汉化小组在秉承共享精神的同时，也有其一定的目的性，并在向正规化迈进。有些汉化小组就毛遂自荐，主动与公司联系过合作事宜。

育碧公司的汉化部门负责人唐先生说，他见过一些私人开发的游戏汉化包，他认为这种汉化质量也仅仅是“能看”而已。

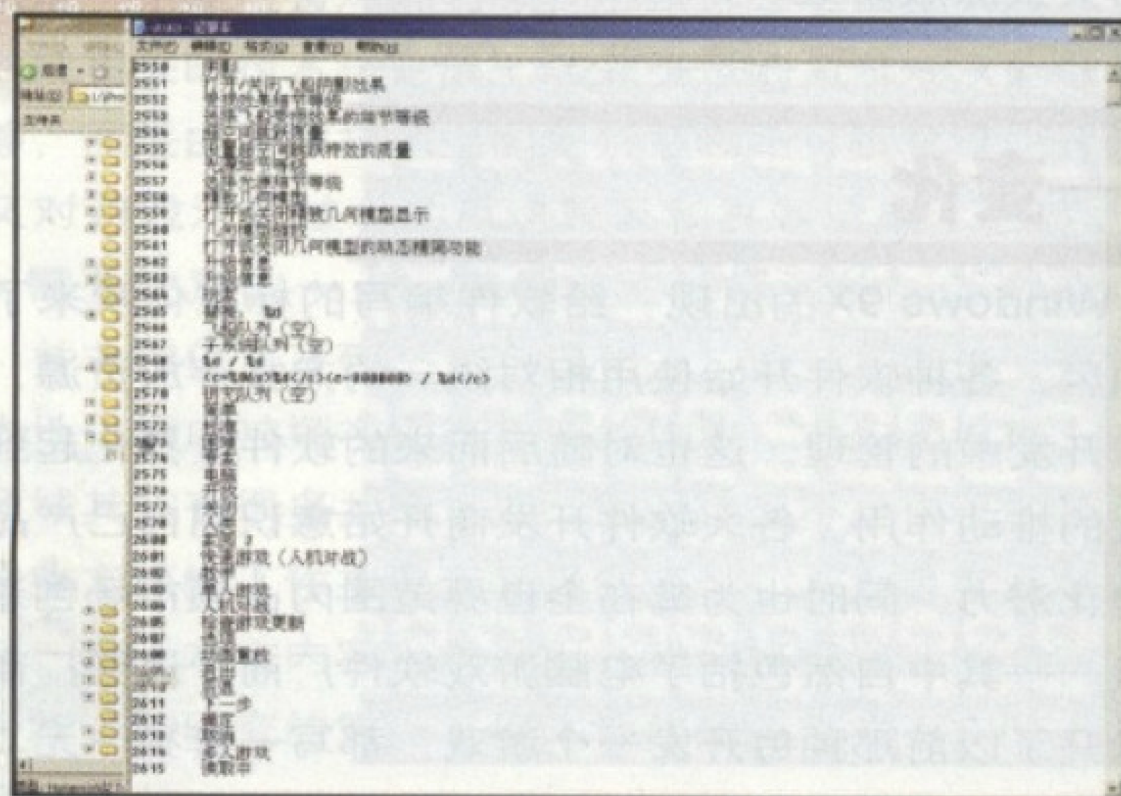
奥美市场部经理陈望治则对这种民间游戏汉化行为表示了认同和理解。他说，这些民间组织的出现，表明这些小组的成员都是一腔热血的游戏玩家，他们或者是对官方翻译版本不满，或者对游戏文化的了解非常深入。他认为，只要这些小组的汉化补丁程序与官方版本不冲突，甚至有所补充的话，官方是应采取默许态度的。

——汉化揭秘

一般来说，汉化可分为无源代码汉化和有源代码汉化两大类，民间汉化组织最常采用无源代码汉化。我们知道，任何能独立运行的计算机程序（当然也包括游戏），都是在程序员按照规则编写出原始代码后，再经过计算机的编译（也就是翻译成机器能够识别的语言）产生出来的。程序员最初写的这部分原始代码被称为“源代码”，它是由我们能够理解的文字、符号和数字遵循某种语法标准构成，具有一定编程知识的分析者在拿到源代码之后，可以很容易地找到程序运行中间调用的各种资源的准确位置。而编译后的程序，就好像一本计算机才能读懂的书，在没有辅助软件帮助的情况下，人们不可能理解其中的具体内容。因此，在进行有源代码汉化时，工作的主要内容就是翻译和转化原有的相关资源，焦点集中在资源而非程序上。但作为商业机密的一个重要组成部分，游戏的源代码只有非常少的国外厂商愿意提供，民间汉化组织因为没有得到官方的汉化授权，源代码的获取就更是无从谈起，所以只能采取无源代码汉化的办法。与前者不同，这种汉化方法的实施有一个基本前提：对游戏程序结构的正确分析，进而是对游戏资源的准确定位。也就是说，汉化者必须先从程序中逐步提取出游戏文本、图像的存放位置，然后才能进行具体的汉化。虽然现在能够对编译好的程序进行反向分析的软件有不少，其中也不乏比较优秀的工具，但具体到不同的汉化对象，由于涉及到制作思路上的问题，每部游戏中使用的资源存放和表示方法往往不尽相同，这种差异会直接影响到汉化。根据资源存放方法，确定游戏汉化的类型，也是无源代码汉化流程中很重要的一个环节，根据程序结构和文字显示方法上的特征，可将汉化分为下面几个具体类型：

1.简单TXT汉化：最直接的汉化方式。TXT格式的文件用Windows系统自带的记事本程序就可以打开，就像上面举的文明系列汉化的例子，我们把其中的文字翻译成中文即可。应用实例：《天堂与地狱》（Heaven and Hell）简体中文汉化包。

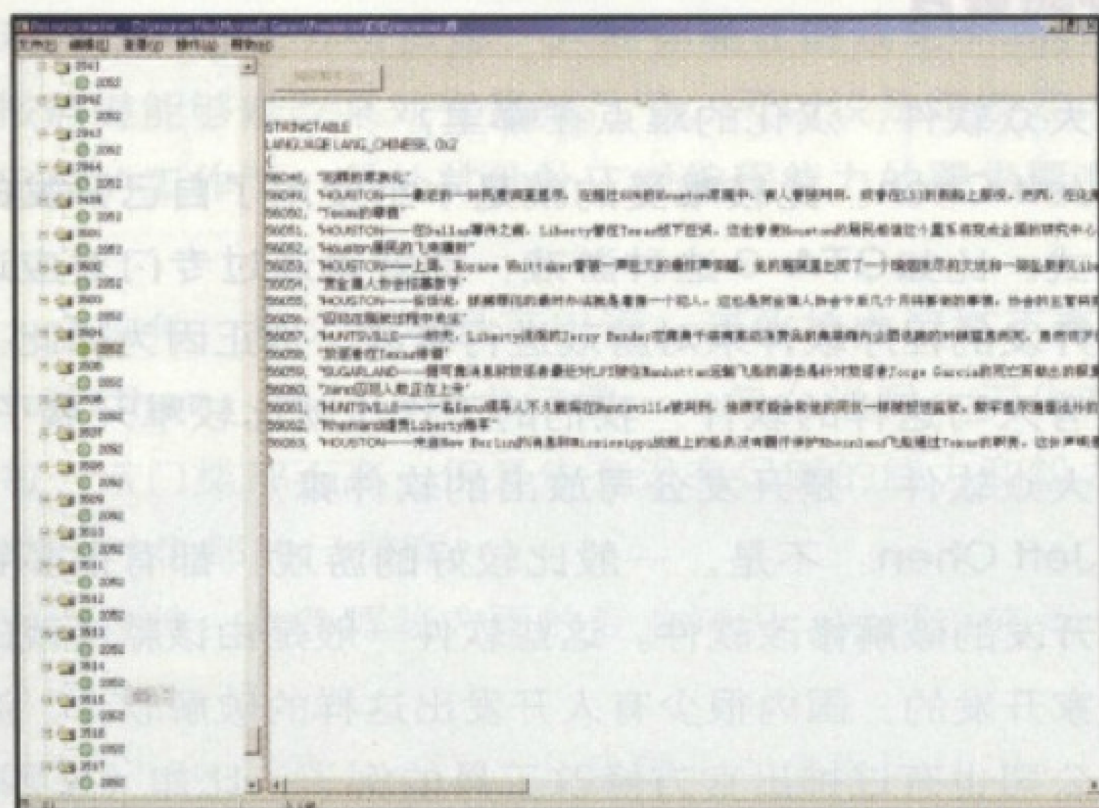
2.复杂字符汉化：复杂字符的汉化比TXT汉化复杂，其主要困难就在于对资源的读取和编辑上，为了满足游戏的特殊需要，制作人员有时会对文字资源做一定程度的编译或整合，换言之，游戏中使用的文字不是直接放在一起，而是按照某种方式组织起来的，需要使用一些手段才能将文字分离成记事本可编辑的简单文本。应用实例：《家园2》（Homeworld 2）简体中文完美版、《冰风溪谷 II》（Icewind Dale II）简体中文汉化包第一界面版、《反恐精英——零点危机》*黑客版*（Counter Strike: Condition Zero *HACKED*）界面汉化包。



《家园2》正在进行汉化

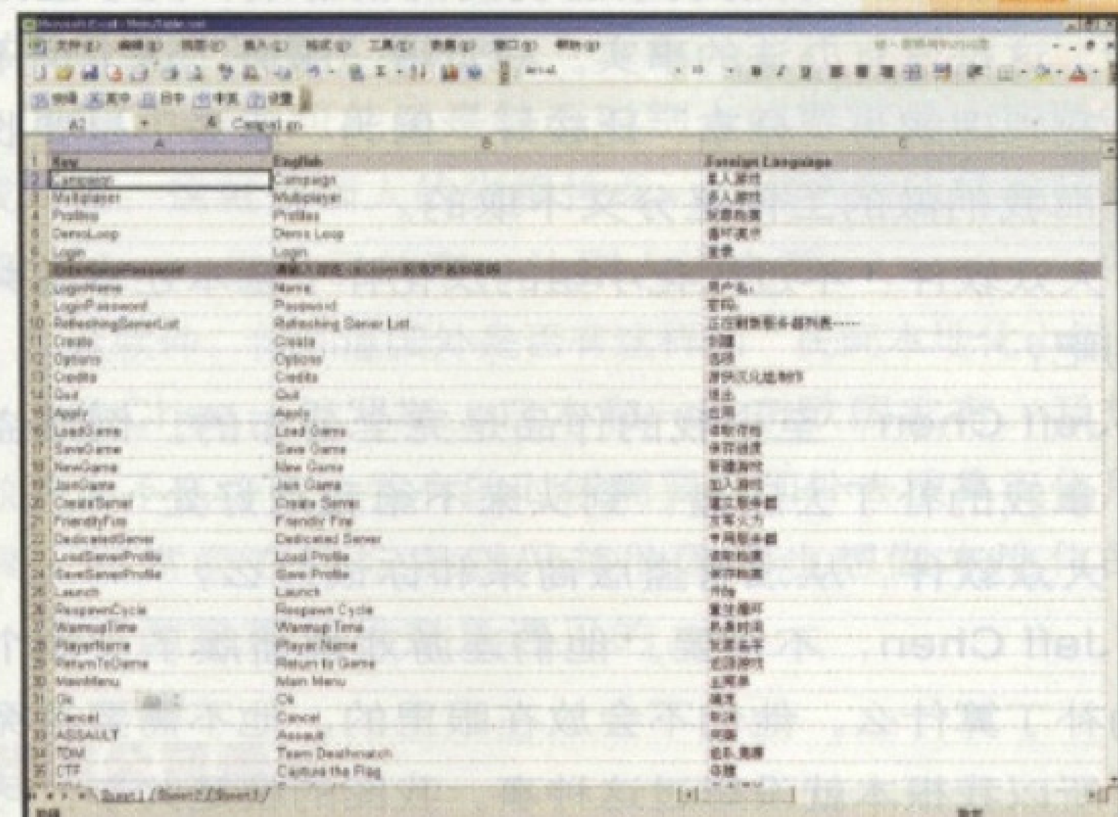
3.XML汉化：XML即为可扩展的标记语言（eXtensible Markup Language）。与人们熟知的HTML（超文本标记语言）相比，XML不仅具有充分的易用性，同时在功能方面要强大得多，尤其在组织各种数据内容方面，XML拥有明显优势。因此，XML一方面被广泛应用于网络，另一方面也在应用程序的编写过程中发挥着作用，到目前为止，已经有部分游戏成功利用XML来存放所需的资源。对于这类游戏，汉化者使用专门的XML编辑器直接编辑更改XML格式文件中的内容，XML语言良好的

可操作性为游戏的汉化提供了不少方便。应用实例：《国家的崛起》（Rise of Nations）汉化修正中文包、《地狱邻居2》（Neighbours From Hell 2 On Vacation）简体中文汉化包，以及《自由枪骑兵》（Freelancer）中文汉化包的部分内容。


利用resource hacker汉化《自由枪骑兵》的界面

4.EXE/DLL资源汉化：在很多时候，制作者也会把一些容量不太大的资源（主要是文字资源）直接存放在游戏的可执行文件或者DLL库文件里，这样在游戏运行时调用起来会相对方便一点。针对性的资源修改软件会在处理EXE/DLL资源时发挥关键作用，对程序结构的准确理解也必不可少。应用实例：《动物园大亨2004完全收藏版》（Zoo Tycoon Complete Collection）简体中文汉化包第二版、《微软模拟飞行2004》（Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight）汉化第一版、《自由枪骑兵》（Freelancer）中文第二阶段汉化包主体部分。

5.外挂式汉化：程序的设计和编写，有数不清的途径可循，与之对应的汉化也要随时适应实际情况的变化，当以上几种方式都不适合处理目标程序时，外挂式汉化的优势就体现了出来。从理论上讲，程序运行中调用的任何函数，都可以用外挂程序进行修改，在执行游戏时动态地修改其数据，一样可以达到汉化其中内容的目的，这种“动态”汉化，显得比“静态”的汉化方案更灵活，汉化小组


《孤岛惊魂》正在进行汉化的界面

使用的金山快译等软件，就是基于这种思想。同类的游戏翻译软件以前也出现过，但因为不是针对特定游戏设计的，所以在大部分游戏中的使用效果都不能令人满意。单独编写适用于某个游戏的外挂汉化程序，并把它和原始主程序集成在一起，汉化者要做更多更复杂的技术工作，这就是此种汉化方案较少被采用的原因。应用实例：《绿巨人》（The Hulk）完美中文汉化包。

在解决技术上的难点之后，就进入实质性的翻译阶段，这里没有太多要解释的，需要的就是耐心和毅力，时刻保持对文字的敏感，并坚持不懈，汉化就像一场长跑，只有完成了才有意义。

全球每年新发行的游戏作品成百上千，作为一个民间汉化组织的成员，当然不可能有那么多时间和精力去参与汉化每一个优秀的非中文游戏，抛开技术方面的因素不说，单看那庞大的文字翻译量，就不是任何一个组织或个人能够轻易承受的。如果仅仅遵循自己动手提取和翻译全部资源的思路进行汉化，肯定不能满足国内那么多玩家对游戏本地化的强烈需求，不断尝试借助外界的有利条件才是明智的做法。

我们看到，在中国台湾省，游戏本地化工程的进行速度和翻译质量都有一定的保障，和游戏开发商的紧密合作可以确保游戏的官方本地化版本及早上市，很多甚至能和原语言版本同时发行。从官方发行的繁体中文版游戏中分离出其资源文件，再制作成安装包，玩家在原版基础上安装以后，就可以玩到繁体中文版的游戏。应用实例：《地牢围攻——阿拉那传说》（Dungeon Siege: Legends of Aranna）繁体中文汉化包、《使命的召唤》（Call of Duty）完美繁体中文汉化包、《极品飞车——地下狂飚》（Need for Speed:Underground）繁体中文汉化包。

话又说回来，简、繁体中文，其差别主要也就是集中在字型和个别词语的使用上，这些问题相比中英文翻译还是简单多了。根据游戏的繁体中文版制作相应的简体中文补丁，不但避免了重复劳动，汉化者还可以把节省的大量时间、精力用在对原有翻译进行进一步修正和处理上，提高游戏的简体版汉化质量。应用实例：《神话时代——泰坦》（Age of Mythology: The Titans）官方加游侠汉化组修正二合一简体中文汉化包、《神话时代》（Age Of Mythology）简体中文汉化包、以及上面提到的《国家的崛起》（Rise of Nations）官方加游侠汉化组修正二合一中文包。

——一个民间游戏汉化者的自白

目前国内规模较大、实力较强的民间游戏汉化组织包括游侠汉化组、宽宽汉化网、TLF、GameSir等。但是，玩家们或许只是对这些组织有所耳闻，而在这些组织中，真正为我们奉献惊喜和带来方便的，又是怎样的人呢？记者在这里请到了一位比较优秀的汉化者，看过对他的采访后，你会发现，其实这些人就生活在我们身边。



Jeff Chen今年22岁，江苏省南京市人。是中国最普通的学生一族。从小学三年级开始学习Basic语言，高中时开始接触PC，之后对Windows系统和PC系统进行自学。进入大学后，Jeff成为南京市东南大学的一名计算机科学与工程系的学生。在个人独立汉化了游戏《自由枪骑兵》（Freelancer）后，加入游侠汉化组。除去计算机方面的爱好外，Jeff的另一业余爱好是唱歌，嗓音酷似张信哲。在采访Jeff时，他刚刚完成《孤岛惊魂》（Far Cry）的汉化。

关于汉化

Jeff告诉记者，国内的汉化组织结构并不是很紧密的，因为汉化游戏需要的人手并不是如一般人想象得那么多的，通常一个人就可以完成一部作品的汉化。汉化组织并非分工制的组织，而更趋向于“项目负责制”。这种方式有它独到的优点。因为基于网络上的合作分工很难监控，很可能由于某个部分工作的拖沓而造成整个工程的拖慢。另外汉化的风格也会不统一。一款非RPG类的普通游戏文字量通常在3万左右。这样的文字量，对于熟练的人，只需要3到4天就能完成。只有当工程很大的情况下，才会试图寻求帮助。比如《自由枪骑兵》（Freelancer），它有很大的文字量，所以Jeff对它进行过分工。一般FPS游戏的文字量在1万以内，RTS游戏字数会超过1万，SLG游戏字数会在2万左右。当然由于游戏的文化背景不同，文字量也不同。

大众软件：所以大多时候我们不去碰RPG？

Jeff Chen：RPG游戏很特殊。它的脚本十分复杂，资源和其他游戏的组织方式不太相同。另外一点就是RPG游戏的文字量过于巨大。可能达几十万甚至百万字。因此我们一般不制作没有来头的RPG。

大众软件：一款3万字的游戏，汉化周期有多久？

Jeff Chen：翻译的话，4天到1周。

大众软件：我记得当时宽宽的《文明3》的汉化，是分几个版本的。汉化组特别提醒玩家，不要擅自修改文本，否则会导致死机，为什么？

Jeff Chen：如果破坏了文件本来的格式，可能就会使游戏出错的。但是正确的修改是不会有任何问题的。一般大游戏会分版本推出。一方面让玩家的期待有个着落，另一方面也可以请他们发现可能存在的错误。

关于玩通游戏

大众软件：你在汉化一款游戏时，是否要把它玩通关？

Jeff Chen：汉化游戏不一定要玩通。但一定要玩过。因为在汉化过程中，你可以看到剧情发展的文本，这样就和玩过的感觉差不多了。但是必须进到游戏里面体验过才可以。其实我们做汉化的时候，会比普通玩家看文字的时候用心得多，不要说游戏剧情是否了解了，有时候玩家注意不到的微小细节，我们全都能看见。这个也可以说是体会游戏的另一种形式。

汉化的难点

大众软件：汉化的难点在哪里？

Jeff Chen：比较难受的就是小组使用了自己开发的文件格式。比如GTA 3这种游戏，你就得通过专门对应这款游戏开发的程序软件来对游戏进行修改。也正因为如此，如果没有人写这样的软件，我们的工作也就比较难开展了。

大众软件：是开发公司放出的软件嘛？

Jeff Chen：不是。一般比较好的游戏，都有很多针对其所开发的破解修改软件。这些软件一般是由该款游戏的忠实玩家开发的，国内很少有人开发出这样的破解软件。游戏开发公司也有过推出官方修改工具的例子。比如《家园2》的relic小组就推出过Mod专用工具。当然在他们推出这个工具之前我就已经把游戏汉化好了（笑）。

大众软件：有没有汉化不了的游戏？

Jeff Chen：很多，有很多我们热爱但是无法汉化的好游戏。可以说这是我们做汉化的人最痛心的事情。

大众软件：但通常热门作品似乎都被汉化了，都是先有了国外的Fans的工具嘛？因为我印象里新作品现在汉化的周期越来越短。

Jeff Chen：不一定是这样。因为现在游戏软件的开发越来越正规，因此使用的资源组织方式也越来越统一，所以也就方便我们用软件打开资源。

大众软件：我没见过民间汉化组织将以图片格式存在的文字进行汉化的情况啊？

Jeff Chen：我是见过一个。那个游戏叫Universal Combat。这个游戏倒是在很多地方使用了图片，是AD3000这个小组作的汉化，但这不算是大作品。

关于盗版

大众软件：其实你们的工作也主要是为盗版玩家服务的，而且盗版商也是汉化补丁的既得利益者。

Jeff Chen：目前玩家能玩到的新游戏，几乎全是盗版的。这是没有办法的事实。我觉得“服务”这个词不确切，我想理解为“分享”比较好。因为“服务”是要收费的。而我们做的工作是分文不取的。

大众软件：不过汉化小组的汉化补丁基本还本着共享原则吧？

Jeff Chen：至少我的作品是完全公布的。倒是盗版商，拿我的补丁去压盘，到头来不给我点好处……

大众软件：从没有盗版商来和你谈过么？

Jeff Chen：不需要。他们连游戏都盗版了，你个小小的补丁算什么。他们不会放在眼里的。他不需要花冤枉钱。所以我根本就没想过这种事。我图的就是共享，可以说赚个吆喝吧。

汉化者是杂学者

大众软件：做汉化补丁的人和做其它修改器补丁的人的区别在哪里？

Jeff Chen：区别很大的。做其他补丁，不用你去玩这个游戏，不用你去分析资源，只要你能让游戏免CD运行，或者按热键能够修改某处变量就行了。可以说是跟游戏内容完全无关的工作了。另外其他补丁对编程能力的要求要高得多。

大众软件：那么是不是可以说，汉化技术门槛不高？

Jeff Chen：嗯……技术门槛……怎么说呢。汉化游戏时，每一道门槛都不高，但是你有没有足够的能力和毅力来连续的跨过全部的门槛呢？

大众软件：具备哪些方面的专业知识，就可以成为一个汉化人员？

Jeff Chen：嗯……可以说需要非常全面地认识……也就是杂学。

大众软件：汉化后的游戏，调用的系统资源是否会比原版更高？

Jeff Chen：字体方面可能或多占些资源。不过对Windows用户来说不应该有什么区别，对资源的占用可以忽略不计。但是补丁的大小可能就会变大。因为有的时候会需要加入中文字体。汉字的字体可比英文的字体文件大多了。

圈子

大众软件：做汉化小组的人，在国内有自己的圈子嘛？比如，大家都去某个论坛？

Jeff Chen：有的，但相当分散。

大众软件：民间汉化者的核心动力是什么？热爱游戏和共享精神？

Jeff Chen：确实就是这个了。就是这种无法长久的东西在推动我们。

大众软件：不同小组间相互之间交流多嘛？

Jeff Chen：不多。有的时候甚至还有敌视和破坏。比如你出了汉化，他出得慢，或者出不出来，就会对你进行诬蔑。说你做得不好，或者干脆说你是抄袭的。

大众软件：不都是为了共享嘛？别人先做出来了，你也可以做出更好的版本来竞争。

Jeff Chen：可能还是缺乏对别人的尊重吧。把竞争激化成对立，这就是国人的劣根性之一。其实我比较奉行的还是那句话——做自己的事，让别人说去吧。

大众软件：你知道国外是否有这样的“民间本地化小组”？

Jeff Chen：俄罗斯、日本和一些东欧国家有。我想这样做的人不在少数。我有的时候需要到国外去搜集汉化用的工具。经常会在论坛里碰见其他国家也想做本地化的朋友。上述国家都是我亲身遇见的。

对代理公司看法

大众软件：国内正式的代理公司，你认为哪家的游戏汉化还不错？

Jeff Chen：育碧，其他的公司好像没有什么很出色的。育碧是印象最深刻的一个。他们的作品很好。

大众软件：依你的看法，如果说一个人都能翻译一款游戏，那么玩家会对某些游戏公司的汉化作品颇有微词？

Jeff Chen：我自己的认识就是他们并没有将游戏的翻译放在很重要的地位上。花大把的钱在宣传上，但付给翻译者的经费缺少之又少。这一点我是从负责官方翻译的人那里亲自得证的，一款游戏大概只有几千元，而且外包形式的翻译。流到最终翻译者手中的钱可以说少得可怜。

代表作

大众软件：谈谈你的代表作。

Jeff Chen：《自由枪骑兵》、《国家的崛起》、《地狱邻居》1代和2代、《家园2》。

大众软件：你觉得玩家在享用你的劳动成果后，是否有更多地关注到了你这样的幕后工作者？

Jeff Chen：有的。经常的情况是，我加进一个CS服务器，就有玩家发来信息问“ni shi www.ali213.net de Jeff Chen ma?”后来就开始聊天，没法正常进行游戏了。

个人

大众软件：你以后毕业了，想做什么？

Jeff Chen：现在已经基本定下来，基本的目标是跟上中国游戏的春风，干一番事业吧。游戏汉化方面我应该可以胜任，技术方面我也可以通过学习来满足要求。我觉得自己是个有创意的人。

大众软件：你平时喜欢玩哪些游戏？

Jeff Chen：《最终幻想7》、《自由枪骑兵》、《合金装备2》、《吞食天地2》、《三国志Ⅱ——霸王的大陆》、SFC上的《炸弹人4》、PS上的《皇牌空战》系列也很喜欢。

大众软件：你怎么理解“游戏性”这个词？

Jeff Chen：要有吸引人的情节。要分不同情况说，不同类型的游戏是不一样的。比如RPG游戏，如果剧情垃圾的话，那就是不好玩。如果是小品游戏的话，操作性不好或者创意不够，那就不好。游戏的好坏，很大一方面取决于游戏制作负责人，他的创意是否够好，以及是否能正确的被贯彻和体现。这一方面我很欣赏日本KONAMI公司的小岛秀夫。

在采访临结束的时候，记者想请Jeff以游戏汉化者的身份，对普通玩家说几句话。他想了半天，回答的第一句话是：“劝大家遗弃PC Game，来玩PS2吧！”在记者的催逼和威胁之下，他才说了句正经的：“不要问游戏为你做了什么，先问问你为游戏做了什么吧。”

我想这句话对你我都是个很好的启示。对于我们的爱好、我们的生活和我们所爱的人，我们都该持这样的态度，不是嘛？

对傻龙工作室的一次理性思考

■本刊记者 田小猛



春天来了。这是一个怎样暧昧而又灿烂的词语，沙尘天气中的风没有带走楼群中一次次爬行而过的慵懒阳光，绿叶茁壮，花草依旧芬芳，季节在北京这座城市中周而复始而又充满希望。城市边缘的角落里，北京郊区的回龙观小区中，有一群做国产游戏的人，他们似乎与这样的季节无关，更像是一群在暗处涌动的简单生物，除了赋予那些虚拟世界中3D人物以灵魂和个性之外，他们本身则似乎已被这座城市和季节所淡忘。

一

下午时分的阳光透过阳台的窗沿照射在这间普通的民居里，这是傻龙工作室在北京回龙观小区第2次搬家不久之后的一个下午，负责人蒋盛正同主美术李云飞交流着游戏中的某一场景要用多少个多边形面来表现，6名开发人员分别坐在被分隔开来的两个房间内。平静的氛围中，游戏《越空狂龙传》的开发看起来似乎有条不紊。

之所以关注傻龙工作室，大概有两点原因：第一次听说在这个行业内由一个并不是十分富有的年轻人拿出了个人的全部积蓄投资做游戏，在网络游戏如此盛行并可能迅速吸引投资商青睐目光的今天，他们居然做的是一款3D版单机国产游戏。这两点理由在今天看来足以与这个产业有些格格不入。如果说这里面还夹杂着一点点其他的好奇，大概就是"傻龙"这个略显直白的工作室名称。千年中华古老文化中象征图腾崇拜与理想腾飞的龙和"傻"这样一个贬意的词语联系起来的感觉也是错综复杂的：这是在夹缝间苦苦挣扎，为了名誉和光荣而战的国产游戏，在渐渐磨平了长进的内心、进步的动机和热血的心情之后的结果吗？



个人出资做游戏的蒋盛。

在傻龙工作室的网站，你可找到一个酷似小神龙的卡通形象，这样的一段文字或许会替你找到这个名称由来的答案："大家好，我是傻龙，2002年3月，我出生于北京回龙观小区。因为我长得比较帅，又有中国的正宗血统，因而被聘请为'傻龙工作室'的形象大使。从今以后，我就是傻龙工作室的正式代表了。至于我为什么叫傻龙，是因为现在中国做单机游戏和CG动画的人已越来越少，据说辛苦又不挣钱，有点傻。但是我就是为制作中国自己的单机游戏而生的，有什么办法呢，只好叫'傻龙'了。傻就傻点吧，中国有句老话'傻人有傻福'，呵呵，只要我们工作室做出来的游戏大家觉得好玩有意思，我就心满意足了。"

看到这样的文字时，你不能把国产游戏制作人再比作是单纯的热血青年，在长期蛰伏于民居，与城市隔绝的生活中，他们难得有这样的幽默与豁达。

二

与蒋盛的结识来自于2003年年底收到的一封E-mail，在信中，我们第一次知道了一个个人投资制作的3D游戏正在一个郊区的小区中孕育着它的雏形并逐渐走向丰满。在多数人看来，29岁的蒋盛把自己并不丰厚的全部个人积蓄押在一款3D单机游戏的制作上，颇有些"孤注一掷"的味道，这样年轻冲动的行为或许是失去理性的，我们也曾经试图了解他这样行为背后的真实目的。于是，在2003年一个寒冷冬天的上午，我们第一次走进了傻龙工作室。

用蒋盛自己的话来说，大学毕业后在江苏一个小城市银行中的工作经历磨掉了他的激情，于是辞职开设了一家卖电脑及配件的电脑公司，两年的清淡经营最后也以关门告终。2000年来到北京闯荡，带着最初对游戏的梦想在北京软星公司工作了一段时间，具备了企划、美工的一些制作经验。之后又有过动作捕捉设备调试技术及工作经验的蒋盛再次辞职后，决定在2002年自己出资开始做一款3D单机游戏。

"你制作游戏的资金全部来自个人的积累？"记者问

道。“是的，也有一少部分是拆借朋友的，这笔钱大约有70万，估计可支撑到游戏制作完成。”蒋盛这样回答。

在那个寒冷的冬天，一套光线并不很好的普通民居内，沉闷的空气，房间内随处堆放的电脑，各种图库光盘，电脑技术类书籍，以及一套简陋的音乐制作设备，构成了我在那个冬日的上午对傻龙工作室的全部印象。

2004年春季的一天，蒋盛再度打来电话，告诉我们工作室搬到了附近的另一处小区中，一个可操控的技术演示版本也终于制作完成并邀请我们前去观摩。这一次，傻龙工作室租的房间似乎宽敞了，地板也不再是灰秃秃的水泥地，不过制作人员中又更换了几位陌生的脸孔。屏幕上的演示版本中，主人公扛着一把锋利的兵刃，在依托于现实的场景中来回穿梭，与来自时空错乱后的各种怪物战斗，镜头处理方式和场景设计似乎有一点点模仿“最终幻想”的味道。

与蒋盛的又一次交谈中，记者试图了解他选择制作3D单机游戏的理由，“很多游戏小组开发游戏到了一半的时候中途解散，多是因为程序方面出现了技术障碍导致延期，从而出现资金的断链，很有希望的小组最终夭折，一群热血青年因而无奈各奔东西。我想了很久，最后一款游戏促使我做出了选择——《最终幻想X》。看了游戏的画面，我由衷地感到3D RPG给人带来的冲击是传统2D游戏所不能比拟的。而且能在市场还没有充斥这种类型游戏之前抢得市场先机，意味着能成为这种类型游戏的领先者。将来如果做得好，能方便地向各种主机移植，因为各种主机出于成本考虑，都改用比较省内存、能方便营造虚拟环境的3D芯片了，游戏的移植将远比2D游戏方便。将来甚至可以开发游戏的网络版。”


国产游戏的“音乐工厂”。


“梦想”开始的地方。



“那为什么不直接制作网络游戏这种能很快拉来投资的产品？”面对工作室的生存状态，记者不禁有些担忧。“我想一定要坚持到把这款单机游戏做出来，然后再进行一定的技术积累后，我们才会做网络游戏，包括我在内的几个开发人员，也都是单机游戏的忠实玩家。所以说，这款游戏中也包含着我们自己的理想。当然，在现实面前，要想做出更好的游戏品质，我们也需要钱。”蒋盛这样来解释不做网络游戏的理由。在回答这样一个问题时，我似乎能感受到他那似乎缺少逻辑性语言表述的背后，在制作游戏过程中感受到的巨大经济压力，他显然不是一个暴发户。

三

在近乎两年的艰涩制作中，起居、工作混杂在一起，远离城市的边缘人生活也许并没有使这些制作者怯步，在资金捉襟见肘并不能给制作者提供更高的待遇时，许多怀有共同理想、制作理念刚刚达成共通、配合逐渐默契的人纷纷离职是蒋盛最为痛心的。而目前招聘也只能采用在一个CG制作网站上发帖子的方式，许多来的新人甚至连Photoshop都不会用，一切都重新学起。毕竟，比起网络游戏开发公司动辄5000～10 000元的高薪而言，傻龙工作室太过弱小了。从另一个角度而言，人员的频繁变更对游戏的品质和制作速度也会产生影响。

蒋盛说，这就是现实。

他说自己并不想让我们记录这些，好像做国产游戏一定需要别人的同情和怜悯。每一个能投资做游戏的人，都

傻龙工作室成立14个月整体成本统计表

（自2002年3月成立至2003年4月，不包括2004年支出）

	项目	费用
	房租（两套三居室）	30000
	水电	250×14个月=3500
	宽带初装及月租	500+120×14个月=2180
	电话费	100×14个月=1400
	资料采购（VCD书籍 光碟）	300×14个月= 4200
	图库光盘	250×20=5000
	动作捕捉费	20000
	动作捕捉演员费用（舞蹈演员和其他演员）	2500
电脑	赛扬机器及升级费	6000+1000= 7000
电脑	P4电脑7台	6000×7= 42000
电脑	超级电脑	8000
电脑	P4渲染用机2台	5200×2=10400
电脑	DX9显卡升级费用	670×2= 1340
电脑	扫描仪	300
电脑	数码相机用flash卡	500
电脑	电视接收器	300
电脑	打印机及消耗材料（纸、墨盒、鼠标、键盘）	1000
电脑	cd刻录盘	600
电脑	dvd刻录盘	600
电脑	路由器、网线	1000
		小计：141820元
	可移动磁盘	1200
	DVD刻录机	3200
	游戏机ps2（含盘）	3000+维修500+100×20元+外设300=5800
	游戏机XBOX（含盘）	3000+维修300+30×20=3900
	电视机旧	1000
	电视机新	2000
	洗衣机	1000
	保姆工资和煤气费	（700+100）×14月=11200
	网站建设费	500×2年=1000
	空调机和空调电费	3500+200×8个月=5100
	引擎费用支出	100000
	外包费（第一批）	5000
	外包费（第二批）	2000
	外包费(第三批)	12000+2000=14000
	食物支出	1800×14个月=25200
	简易床	120×7=840
	简易桌子	140×10=1400
	手写板	500×4=2000
	集体旅游支出	2000
	交通费、招待费及其他费用支出	1000×14=14000
	此外另有工资支出10000×14个月（1000×8+蒋盛每月2000元）	140000工资支出
		小计：341840元
		共计：483660元整





《越空狂龙传》剧情简介

200×年，妖怪的传言打破了人们宁静平和的生活，佛教、道教等各大宗教遭到莫名物体的袭击，袭击过后，往往看不到任何传言中的妖怪，仿佛凭空蒸发了。失去了精神依托的人们人心惶惶。这时，出现了一个声称拯救人们于乱世的新兴教派——“真理教”，他们说妖怪的现世是对人类所犯罪恶的惩罚，只有加入他们的教会，才能最终获得“宽恕”。确实，加入真理教的人不但能够得到精神上的依托，而且还能修炼一种“法力”来对抗传说中的怪物。一时间加入真理教成为一种风尚，他们因此找到了新的归宿，精神上得到了暂时的安宁。故事就在这种背景下展开了。机缘巧合，赏金猎人、道士、特种兵、女赌圣、武术家、神秘的少女这六个人因为各自不同的目的走到了一起，随着冒险的展开，他们逐渐揭开了妖怪出现的谜团，最终封印了导致远古妖兽来到现代的时空隧道，揭开了所谓“真理教”的伪善面具，化解了人类的一场危机。（游戏的相关介绍和下载可登录 http://www.foolishdragon.com）

好多人劝我不要做游戏，现在的市场看来又不挣钱，投入的话很有可能血本无归，没有必要把时间浪费在这里。这是理想，是一件我一辈子都想做的事情。因为做游戏需要的资金、技术、管理经验我都积累了一些，2002年3月，我便来到了北京回龙观小区，这个小区远离都市的喧嚣，当然房租便宜是我选择它的最重要的理由。唯一的缺点是离市区太远，买一本参考书也要花半天时间，修台电脑一天的时间就没了。好在不用天天出门，在资金不是很充裕的情况下，应该能省则省，我买了几台电脑和简单的电脑桌就开始了游戏的创作。为了省钱，办公和住宿在同一间房里。

——摘自蒋盛研发手记《创业》

也有不顺利的时候，一天我们的房东打来电话，通知我尽快搬家，原因是他想把房子卖了。我心里很不快，因为3个月前我们刚刚一次性交齐了这一年的房租，和大家一商量，我们工作室的一名程序员说，法律规定房东卖房子不影响原来的租赁合约的，所谓“买卖不破租赁”，找到了法律依据，这下我们可以“赖”着不走了。为了把钱省下来做游戏，没办法啊。过了几天，工商局的人搬走了我们所有的电脑，说我们有制作盗版软件的嫌疑，后来真相大白，又把设备还给了我们。托人一问，果然是有人“恶意举报”。后来我专程找到了房东，和他商量了一下，终于商定在我们租约到期之前不再发生类似的骚扰事件，这样又换来了大半年的平静生活。

——摘自蒋盛研发手记《“盗版”举报事件》

3D游戏确实不好开发，其中一个很难的部分就是动作捕捉技术，这里不得不提的是“北京少林武术学校”的李兵、朱小军、白国防3位老师。李兵说：“我听你自己一个人搞工作室做游戏也不容易，我们帮你这个忙，别谈什么钱不钱的了。”就这样，一个风和日丽的星期天，这位北京少林武术学校的老师派专车拉了6个人、一车的刀枪棍棒和我来到中央电视台动画部的动作捕捉机房，表演了一天，最终他们没有收我一分钱。我心想，要是我碰上的人都这么有豪气该多好。

——摘自蒋盛研发手记《动作捕捉技术》

一样渴望物质上的回报。不过让他欣慰的是，主程序和主美术两名最核心的人员一直与他坚持着理想。武汉大学数学系毕业的主程序丹韬说话的样子有些像一个孩子，尤其是他小小的眼睛不时闪烁着智慧的光芒，有时颇为得意的神采就像一个偷了苹果的孩子，他介绍说游戏中的3D引擎和曲线差值的算法设计是较为领先的。在他眼中，由蒋盛个人出钱做游戏，是十分难得的，这也是他能坚持下来的理由之一。主美术李云飞则沉稳地介绍了一套制作过程的流程化和模块化方式，他说这都是在做游戏的过程中积累的宝贵经验。目前游戏《越空狂龙传》开发进度约为75%，场景编辑器也已非常完善了。目前游戏正在寻求代理商。

对于蒋盛和傻龙工作室而言，也许在制作国产游戏冲动的背后，也在思考着一个理性的问题，那就是游戏究竟能不能赚钱？按照蒋盛提供的一份详细的支出明细账目计算，到2003年4月为止（注：此截止时间为2003年，2004年主要支出为工资费用），支出已达到48万余元，那么按目前单机游戏市场的状况而言，《越空狂龙传》收回投资的希望较为渺茫，除非游戏在保证品质的前提下寻求中国台湾省的代理公司，并积极开拓海外市场。如果没有资金投入的“傻龙”，是否意味将面对生存的风险？

个人做游戏，对于这个产业而言，也许太过理想主义，往往成了异类或是悲剧的英雄。作为游戏者本身，如何竭力地遏制其内在的非理性冲动，迅速地脱胎换骨，以一种平常的姿态和形象成为经济生态圈的一分子，这也是一个值得思考的问题。任何一家企业不可能仅仅依靠一个创意或一则神话取得成功，知识、理性成了新经济年代最重要的生存法则。

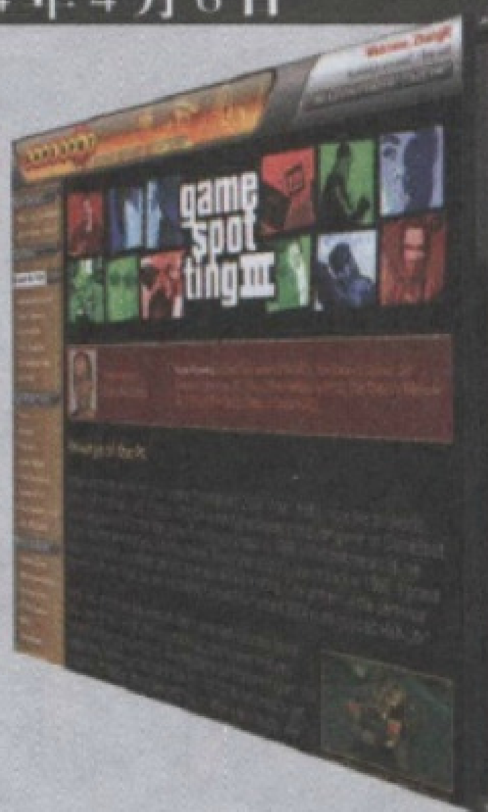
蒋盛的下一个目标是在游戏制作完成后注册公司，并希望引进一些资金并和代理公司进行合作，不过前提是保证游戏制作理念的充分自由。他认为，有这款游戏的引擎和制作经验的基础，再制作两款游戏，就能保证游戏成本的回收和赢利。他清醒地认识到，游戏的品质才是一切，玩家对《越空狂龙传》的认可程度是最为重要的。对于做游戏，他说自己一定会坚持下去。

据我们了解，在北京郊区的小区里，零落地分布着类似于“傻龙”这样的制作组，他们自生自灭，没有人关注他们，有的还没等产品上市就夭折了。如果依靠一己之力来制作游戏，对这个产业而言，无疑是悲哀的。我们只是这个产业忠实的记录者，这些文字将成为历史。我们相信，国产游戏终将繁荣的一天迟早会到来。

是啊，春天来了，这是一个希望的季节，大家应该相互微笑。P

GameSpot

2004年4月6日



我只有3个字要说：《虚幻2004》。等一下，好像是6个字？这不是重点。关键是，《虚幻2004》是继1999年《自由空间2》以来，GameSpot给出的又一个9.4高分。也就是说，我们强烈推荐你玩这款游戏。自从GameSpot1996年创立，仅有7款游戏获得过这样的分数。其中一个就是备受好评的《半条命》。等一下，难道我们是在说，《虚幻2004》和《半条命》一样棒么？一点都没错。《半条命》并不是和《反恐精英》捆绑销售的，这你清楚。实际上，《半条命》本身的多人游戏模式并不是那么出色，这也就是它没有得到更高分数的原因。我们故意对其进行超平常的评测，为的就是力保全面公正。假如游戏在经过几次补丁后变得越来越好，那么对期待它的玩家来说不啻为一件好事。但是，同时我们也坚守这样的信条：玩家应该能从产品中获得直接利益以等值于他们付出的金钱。《虚幻2004》就是这样一个典型。更好的消息是，这仅仅是游戏发售的前半年，随着时间的推移，情况可能会变得越来越好。没错，我们上一次评出9.4是在1998和1999年。实际上，1998年是游戏的旺年，《半条命》、《星际争霸》、《博德之门》、《合金装备》……几乎所有的平台都有其出色的代表作。值得注意的是，除了几款杰出的家用主机游戏以外，其他的都是电脑游戏。而我想说的是，2004年又是一个1998，这是电脑游戏之年，电脑游戏反攻之年。

IGN

2004年4月6日



我在这个可悲的办公室里已呆了有些年头了。我被雇来搭建N64主题站，然后因为马特·斯莱克放完了3个月的长假回来，我又被开除了。然后我又被复职，因为IGN的这些死脑筋最终发现只有我能收拾这些烂摊子一般的站点。我经历过无数次的E3、GDC、TGS和ECTS，尽管没有人愿意承认，但我其实是这里的老大，就好像这个自称为"编辑"并承担相应责任的团队一样。我在IGN的这些日子里，也目睹过许多：我还记得3D卡还是奢侈品的日子，我记得电脑手柄风行的日子，我目睹着行业的成长，看着它在岁月中变迁，但最近却总有一件事困扰着我。为什么在这个超级电脑配置流行的年代里，人人都装上DVD-ROM，却找不到一款DVD游戏呢？CD-ROM因能比3.5英寸盘提供更多的容量和空间，给电脑游戏带来了革命。我记得雪乐山的最后一款冒险游戏需要20张软盘才能装得下。你得雇上一个搬家公司才能把游戏运回家。同样大小的游戏却只占一张CD4.4%的空间，而且你还能用CD干别的事情。DVD-ROM的情况又如何呢？CD-ROM出现后作为电脑标准被电脑游戏行业采用，发行商和开发商就一直在用CD作为游戏媒介，即便一台光驱价值上百美元也是如此。现在你能把大约7张标准CD的内容塞到一张空白DVD里，但发行商仍然无动于衷——即便一台不错的DVD光驱花不到50美元也是如此。

Gamasutra

2004年4月6日



自从我在2003届游戏开发商年会上和厄尼斯特·亚当斯见过后，已经一年过去了。当时他告诉我，他正在写两本书。2004届游戏开发商年会结束时，我终于有机会拜读了其中的一本。《安德鲁·罗林和厄尼斯特·亚当斯谈游戏设计》由新骑士发行，是一本针对经验不足的游戏设计者的书，主要讲的是游戏设计的艺术与科学。全书分两部分，前半本详细谈论了游戏设计和游戏设计师的概况。文章以游戏设计师是什么，以及他们做什么为开头，介绍了他们的教育背景、具备什么样的技能。接下来则是"创意打哪儿来"，几乎每一本关于游戏开发和设计的书，都会涉及到的章节。本书不同之处在于，安德鲁和厄尼斯特的着眼点在于如何将大量的想法精炼成实用的点子，让它们符合目标受众的胃口。此外，书中还谈到了游戏性的问题：什么是游戏性、如何确认游戏性的所在，以及如何保证游戏的持续性。作者的观点是，游戏性作为对玩家的一系列挑战而存在，而不是让玩家作单调的选择而已。和其他许多游戏设计的书不同，安德鲁和厄尼斯特用整整一章的内容来谈用户界面的问题：糟糕的界面是如何毁掉一款作品的。个人希望这一章能再长一些，因为无论好坏，用户界面设计恰是我所关注的主题之一，而且，我因为用户界面做得太糟糕而对游戏咬牙切齿的经历……实在是太多了。

GameSpy

2004年4月6日



游戏的程序和图像不断更新，这的确是件不错的事情，但有没有人想过比如《虚幻》引擎究竟能发挥多大的潜力这样的问题？我非常好奇，还会有什么样的辅助技术出现，和独特的构思与产品一起，让游戏开发变得更加简单便捷。作为记者，我有幸参观了各公司的新技术新产品：声控软件、专为游戏设计的环绕立体声技术、新的图形处理器、各种移动游戏、3D画图程序、反作弊软件，以及游戏开发过程中几乎所要涉及到的一切。SUN专为大型多人在线游戏设计了新的系统，该配置将硬件指标大幅加强。此外，该公司还展示了它的最新JAVA技术，以及电子游戏服务器的原型设计。《光晕2》的演示十分漂亮，而一家叫做Nellymoser的公司则在叫卖它的语音聊天软件。这款软件并没有引起我太多的注意，直到有人宣称其技术在PS2和Xbox上都得到应用时，人们才赞叹不已。总之，今年的GDC展会清楚地表明，游戏开发的竞争日益激烈。很少有游戏能在紧张的预定日程内开发完成——对那些大型多人网络游戏来说尤为如此——这也向我们提出了一个问题：为什么游戏开发商和发行商还是需要超过一年半到两年的时间才能完成其作品？是因为无法贯彻预先制定的计划，还是缺乏纪律性，以至于让"创意需要时间"这样的托词成为借口？还是有别的什么理由？

首届"盛大杯"CG艺术大赛上海颁奖



唐骏致开幕词。

■本刊记者 冰河

2004年3月26日，首届"盛大杯"《传奇世界》CG艺术大赛颁奖典礼暨第二届"盛大杯"CG大赛开幕式在上海新天地东魅酒吧举行。盛大网络总裁唐骏、大赛协作伙伴Discreet、Elsa等企业的代表以及国内CG制作人出席了此次会议。首届"盛大杯"《传奇世界》CG艺术大赛自2003年10月开赛以来，大赛组委会收到了数千份参赛作品，经过国际知名CG设计制作专家、资深游戏制作人、著名导演等组成的评委会的综合评定，分别评出最佳高多边形场景设计奖、最佳低多边形场景设计奖、最佳高多边形人物设计奖、最佳低多边形人物设计奖、最佳人物动画设计奖等诸多奖项，20万元大奖最终被15位参赛选手分别收入囊中。在首届大赛结束的同时，第二届"盛大杯"《传奇世界》CG艺术大赛也正式拉开帷幕。CG制作公司Alias图形图像公司和Wacom公司宣布将作为协办方参与第二届"盛大杯"CG大赛；同时，Intel公司也已表达了参加大赛组委会的意向。此次盛典上，盛大网络还推出了面向国内游戏开发者的网站www.ogdev.com"中国游戏开发中心"，并将在网站上公开《传奇世界》网络游戏研发过程中的大量内部资料。

在此次会议上，记者采访了盛大总裁唐骏。

本刊记者（以下简称"记"）：您到盛大就职近两个月，感受如何?

唐：目前我感觉已经基本融入了盛大的团队。盛大的管理一直向着规范化严密化转变，我觉得还是比较适应的，毕竟微软也采取同样的商业化系统管理。尽管我是总裁，不过盛大还有一支优秀的管理团队，陈董也给我绝对的支持，所以我可以集中精力做我比较擅长的工作，目前感觉工作很愉快。

记：您比较擅长的工作是不是和盛大登陆美国NASDAQ有关?

唐：（笑）这个，我只能说我们一直在努力，我相信早晚我们会达到目的的。

记：从微软到盛大，感受最大的不同是什么?

唐：盛大和微软都是软件企业，而且都面临盗版的困扰，牵动的利益涉及千万用户，因此我觉得肩上担子重大。不过微软的软件强调应用性，盛大的服务则侧重娱乐性，而且在中国网络游戏软件对于后续研发和客户服务的要求，在某种程度上还要强于应用软件。因此，未来我们会加强技术上的自主研发，并进一步完善我们的服务体系。我们这次举办CG艺术大赛，也是出于这个长远的目的。

在采访之后，记者还参观了位于上海张江高科技园区的盛大公司总部。这栋4层的"回"字形大厦，容纳了近千名盛大公司的员工，显示了《传奇》产权纠纷之后对于自主知识产权研发和服务的巨大投入。

盛大无疑已是目前中国在商业上最成功的网络游戏公司，而且正在向着综合娱乐平台发展。但是盛大能否在NASDAQ上市，《传奇》所背负的版权隐患如何解决，以及以盛大为首的网游企业背负的"网络游戏毒害青少年"的道德原罪未来产生何种影响，本刊今后将继续关注并予以报道。P

国内新闻

ACON4大赛 32强北京决战《冰封王座》

2004年5月16日，由升技电脑、东风悦达·起亚、英特尔、金士顿、西部数据、优派、新浪游戏主办，罗技、Coolermaster、浩方科技协办的ACON4电脑游戏大赛中国区选拔赛将在北京520数码天地举行，从北京、广州、上海、沈阳、西安、南京、成都、武汉等八个初赛区脱颖而出的32名选手将捉对厮杀，争夺一个进军上海总决赛的名额。本次ACON4大赛的奖项设置十分丰厚，其中进入上海参加全球16强决赛的冠军选手可获得东风悦达·起亚千里马1.3IAT轿车一辆。详情请见http://games.sina.com.cn/zt/ACON4/。

全3D新网游《开天》正式内测



3月30日，奥美官方正式宣布《开天》（英文名Lateinos）于晚上20:00正式点燃内测烽火，所有参与《开天》口号征集、ONEDIE调查的玩家均已得到首批内测号，成为首批开天勇者。

《太阁立志传5》中文版即将上市



KOEI最新推出的的PC游戏《太阁立志传5》日文版已在日本上市，台湾省光荣公司表示繁体中文版预计在6月上市。《太阁立志传5》沿用并强化了系列之前作品的丰富系统。玩家可以扮演武士之路、剑客之路、海盗之路、忍者之路、铁匠之路、茶师之路、医者之路及商人之路8种职业人生，每个职业都各有特色。同时也将加入能够制作原创历史事件的"事件导入系统"。

《天方夜谭Online》位列GameBase最期待游戏排行榜

由Gamebase最新公布的最期待游戏排行榜上，由唯晶科技推出的Q版网络游戏《天方夜谭Online》名列第7。目前我们可以看到在《天方夜谭Online》中引入了许多单机版的优秀元素，用以探索改变目前网络游戏枯燥练级的方式，这全有赖于唯晶科技在单机版游戏的研发过程中积累的经验。

骏网"中国网络游戏渠道万里行"

日前，数百家网络游戏运营商、网吧、

“龙的天空”欲探寻网络游戏的新用户群

■本刊记者 生铁



前不久记者走访了北京世纪幻想文化发展公司，它是魔幻文学网站“龙的天空”(http://www.dragonsky.net/)的经营者。这家公司以往的主要业务营收主要靠出版魔幻类图书，而现在他们则希望与网络游戏行业进行新型的广告业务合作。他们的思路是什么呢？记者采访了该公司的市场部经理侯刚。

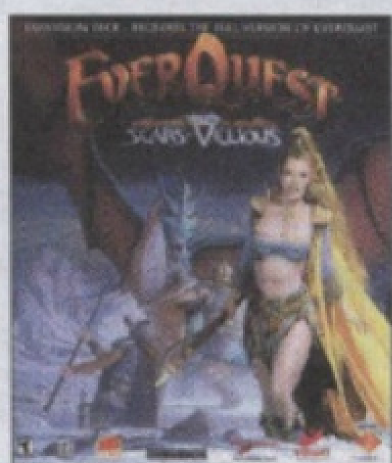
侯刚认为，目前网络游戏在媒体推广上仍存在着一些问题。无论是平面媒体和专业网站的广告宣传，都有其片面性。而网络游戏的代理运营商在游戏结构、推广手段上都很雷同，例如浏览专业游戏网站的玩家往往是已经在玩某一款网络游戏的人。厂商很难通过现有的宣传模式吸引更多新用户到新游戏中来。而现有网络游戏背景设定多是集中在魔幻和武侠世界，它们的用户群与魔幻文学网站有一定重合。以“龙天”的书库为例：玄幻和魔幻为主的作品占据作品总量的70%以上，武侠和科幻作品占20%以上。龙天的读者用户群和网络游戏的潜在用户群是重合在一起的。

侯刚对记者说，网络游戏什么最关键？自然有潜力的用户最关键。记者很关心如何将庞大的读者转换为玩家，龙的天空在市场推广方面提出了通过平面媒体和网络媒体还有移动媒体之间形成优势互补，让玩家在不知不觉中体验魔幻武侠世界的乐趣，从而引导他们去进行网络游戏消费的立体推广方式。龙的天空在欲探寻网络游戏的新用户群方面对玩家市场进行了详细的分析，并且有完整而立体的推广计划，但它尚无法取代17173、新浪等大型游戏网站的作用，例如它无法起到诸如游戏发布等功效，但很可能会对既有的游戏推广起到一个互补的作用。

开发商齐聚北京，为骏网集团“中国网络游戏渠道万里行”助威。据悉，2004年上半年，骏网将联合相关产业链上下游厂商共同发起主要面向网吧和软件渠道商、以“共享的力量”为主题的“首届中国网络游戏渠道万里行”活动。希望通过本次活动搭建一个舞台，以达到促进上下游产业之间、企业与企业之间的交流与合作，为这条产业链上各个环节提供有关网络游戏产业的最新产品、技术、市场、服务和政策信息，旨在帮助网络游戏产业的参与者以全球的眼光观察网络游戏产业的技术、产品和市场趋势，打开网络游戏渠道通路，并尽快制定出适应市场发展的产业策略。另外，骏网此次的渠道出师，得到了首信公司的大力支援。首信用U豹支援骏网，联合骏网一起护航网游，为网游行业增添了安全防护。

《无尽的任务》推出最新资料片《月神传说》

4月1日，育碧软件正式宣布《无尽的任务》（Everquest）新版资料片《月神传说》（露卡琳的黯影）开始商业运行。到目前为止，EQ英文版已经发布了7个资料片。在中国大陆运营的完全汉化版《无尽的任务》开放了4个资料片，分别是《库那克的遗迹》、《维里斯的伤痕》、《艾柯莎的传说》和《月神传说》。育碧已于3月27日停止发放内测账号，并决定于4月15日删除所有内测账号。



《咒语力量》中文版DEMO免费下载

近日，北京娱乐通为了让玩家提前感受欧美年度大作《咒语力量——秩序黎明》，特别提供免费中文版DEMO下载。《咒语力量——秩序黎明》是一款成功融合了角色扮演与即时战略游戏的史诗级作品。德国开发团队Phenomic在气势磅礴的即时战役中融入了大量角色扮演元素。DEMO包括了完整版中的教育模式，单人模式的Rift地图，多人模式的Ashvale地图。下载地址：http://www.gamebridge.com.cn/sub.asp?type=0&sub=0&id=77。

国外新闻

WHAMSPORTS英超联赛第5轮赛果揭晓

3月29日，第30轮WHAMSPORTS英超联赛结束。同时，揭晓第5轮赛果。用户名为“winningnick”的球队“SEGA”队以140分的成绩获得了冠军，并打破了游戏的单轮积分记录。“SEGA”队以总分多1分的优势超越上轮冠军，坐上了联赛的头把交椅。获得了“WHAMSPORTS”提供的300“玩币”。本赛季英超联赛还剩8轮，只要“SEGA”队能将积分的领先优势保持到赛季结束，就能获得WHAMSPORTS送出的5000“玩币”超值大奖。

公告板

《铁血三国志》招兵买马

北京华义公司在近期更新了《铁血三国志》的官方网站，公布了更多详尽的资料。现该游戏需招聘专职测试人员参与该款游戏的测试工作，其中包括内容测试员8名及程序测试员4名。有意者请与infantry@wayi.com.cn联系。

一句话新闻

■Epic公司在2004游戏开发商年会上展出了虚幻3.0引擎，该引擎经过全面开发，加入了HDR光影等新技术，专为高端电脑游戏和下一代电子游戏开发所用。

■近日，英国游戏通路商ChartTrack公布了3月21日到3月27日英国地区的单周主机销售排行，Xbox主机销售数量比

碧海晴天 联众晶合绘新图

■本刊记者 辰烽



日前，联众公司六周年、联众江湖三周年暨2004年度联众世界全国推广活动的庆典在海南三亚市召开。本刊记者在此就读者关心的问题对联众总裁鲍岳桥以及联众总经销商晶合时代总经理张友利进行了专访。

大众软件： 联众对外宣布今年要达到同时在线100万人的目标，请您谈一谈这个目标是如何确定的？将如何实现？

鲍岳桥： 联众从1998年成立至今，在线人数一直稳步上涨。去年年底在线人数已经50多万。所以公司今年提出年底达到同时在线100万人的目标。其实这对于中国这么大的一个用户群体来说，算不了什么。以前上网的都是学生等年纪比较轻的人，但宽带已经开始进入家庭了，许多年纪稍微大一点的人也能进入到网络世界里面；而这部分人对于棋牌的热情比青年人更大。所以我们提出这个翻一番的目标。

大众软件： 联众要达到100万的在线量，这对于晶合也是非常大的压力，不知晶合将有哪些举措？现在晶合负责的联众点卡销售实行了送货上门服务，承诺4小时送货上门，随着用户量的扩大晶合将是怎么保证这个体系的运行？

张友利： 我们一共有240多人，一半以上是推广人员。另外，针对联众的需求我们也做好了相应的准备，一旦联众进行一些新的活动，晶合都会配合进行这方面的推广工作。去年晶合和联众推出了送货上门这种服务，原因就是联众的客户更多的是成年人，对游戏的冲动没那么强烈，这就造成了联众的东西常年可以卖，但是没有一般网络游戏卖的那么多。今年我们还会在这方面继续拓展。这也是渠道竞争的关键的一点。而对厂家服务到位，直接面对消费者，这对渠道商事非常重要的。

大众软件： 鲍总经常谈到，棋牌游戏是联众公司发展的基础。我们得到消息联众"游戏业务正向PC对战、大型网络图形游戏等多领域发展扩大"，请问这是否属实？

鲍岳桥： 这确实是我们今后的一个发展方向。棋牌游戏的用户很多，但是交费的会员少。我们平均收费也就是一年5元/人。联众的用户很多也是图形网络游戏用户。而且我们已经建立的一些社区，在以后的推广中会有得天独厚的优势。其实我们从去年开始就在这些方面作努力，希望今年会有产品出来。

大众软件： 联众现在江湖门派有3000多个，注册人数1.4亿，这次联众与晶合携手推出了联众用户自发地面活动鼓励和支持政策，那么随着玩家活动越来越多，晶合将会用什么样的措施来支持和管理这些活动？

张友利： 随着联众的不断成熟，我们一直在想怎么拓展，怎么用联众门派之间的这种力量加大对联众的推广。这也是联众将来在整个棋牌世界称霸的一个重要砝码。今年晶合在全国15座城市建立了自己的办事处，投入了300多万，其中有一项重要的工作就是来组织各地联众会员的活动。因此，我们希望通过我们的工作配合联众在全国建立一个整体的销售系统。P

PS2主机多4000台，这是Xbox销售数量首次超过PS2。

■数码极限公布了其科幻动作游戏《黑暗地区》的资料，该游戏将是在新的次世代主机上推出的第一款作品，但并没有确定主机是PS3还是Xbox Next。

■索尼在2004游戏开发商年会上公布了PS3和PSP的最新消息，此外索尼高层还谈到了E3的展出计划，以及重制PS2的可能性等话题。

■4月12日，DreamCatcher Games宣布由People Can Fly开发的第一人称射击游戏Painkiller制作完成，并在北美地区全面发行。

数字

14%：由于利润不佳，卡普空公司截止3月31日的一年内亏损了8900万美元，其股票下跌14%，根据规定其证券交易被迫中止。

30：尽管微软按计划进行全球跌价，但除了澳大利亚、随后的北美降价了30美元外，欧洲最大销售市场英国却毫无动静。

70%：NEC公司的发言人宣布，该公司将以30亿美元的价格把游戏开发部门70%的股份出售给一家日本网络和手机开发商。

言论

"我觉得很奇怪，如今这个时代我们有三大家用主机、势头强劲的掌上游戏机，还有电脑游戏。而我们的读者却在论坛上抱怨找不到可玩的。"

——GameSpot助理编辑鲍勃·科雷克有感而发。

"就我们所知，很可能，游戏不会带有任何区域码。"

——索尼电脑娱乐欧洲分部总裁大卫·里维斯在谈及PSP时，着重强调PSP游戏的"全球发行"。

"我们的预定游戏时间是一小时，默认价格为5美元。那么，我们的移动游戏就和一场电影的每分钟单价一样了。"

——Verizon无线公司商业开发总监保罗·帕梅里在本届游戏开发商年会上就移动游戏的发言。

4月1日的传统

■本刊记者 古留根尾·我我神

在一年中，我最期待这一天。它也算是节日，但令人期待的并不是假期。愚人节最初被肤浅地当成了一个互相开低俗玩笑的借口，借助手机和聊天软件等现代通讯技术，垃圾信息犹如饥饿的蝗虫一般从一个地方肆虐到另一个地方。我们身边总是不乏这样叫人无法忍受的家伙，即便在看似睿智的游戏行业里也是一样。但是4月1日对我们来说有其独特之处。在海外的同行们总是在这一点展现出了令人刮目相看的想象力和幽默感。这一再证明了从事这一行的人们并不是一些被困在显示器前，四肢孱弱空有头脑的窝囊废。

由于公众声音一致认为《天堂II》的女性矮人实在是太过儿童化，因此NCsoft煞有介事地认为有必要让女性矮人看上去更加成人化一些。为此他们重新制作了该种族的模型——呃，确切地说，是给小姑娘贴上了胡子……S.T.A.L.K.E.R.的官方网站上，振奋人心地放出了游戏将由微软获得版权的消息。文章洋洋洒洒叙述了发行商THQ的态度，开发小组GSC Game World对此事的看法，双方进行整合牵涉到的资金数量……但是假如你仔细观察，会发现在这些废话中总有那么几个字母扎眼地用黑体强调出来：A、p、r、i、l、f、o、o、l、j、o、k、e。啊哈！

当然，传统的愚人节消息也是层出不穷的。比如说DOOM3源代码泄露；《极品飞车8》制作完成；而微软则宣布由于Xbox2制作的投入过大，殃及池鱼的结果是《光晕2》的开发也岌岌可危；最扯的还算是暴雪娱乐，他们极度无聊地声称自己证明了0.999……等于1，其证明方法可以在暴雪的官方主页上见到，还不止一种：尽管它们都属于数学定律上的偷换概念。这些玩不够的家伙在正经八百地庆祝这一“数学上的伟大成就”的同时，依然不忘为了暴雪和它的《魔兽世界》打广告。



暴雪的4月1日保留节目是我们最为期待的。不仅仅因为它总是卓然不群，幽默感十足，而且还由于在4月1日看起来荒唐无比的消息，最后居然大多都能成真。比如说《暗黑破坏神2》允诺的奶牛，《魔兽争霸III》出现的熊猫。这一回恰逢《魔兽世界》海外内测，于是那些看起来一丝不苟的开发人员又有了绝妙的念头。在那天，我的朋友们在城市银行门口看到了官方网站上描述的新角色：双头巨人。是的，它有两个脑袋，但并不是说就这么完了。你必须和另外一个玩家分享所得到的经验值，因为你只能控制巨人的一个脑袋和一边胳膊，另一个脑袋和胳膊属于另外一位勇敢的玩家。这个角色需要人们莫大的勇气，是因为你们可以共同管理装备和物品，同时也可以操纵角色行走。最最要命的是，一旦一个脑袋下线或者阵亡，那么另一个脑袋也只好无能为力地接受命运的安排。

Microsoft gets exclusive Rights!

As it emanates from a press-release by Microsoft, the software-giant has been intensively negotiating with GSC Game World since the end of last year. These negotiations were finally concluded yesterday night. S.T.A.L.K.E.R. and the talent of the young team are the main reasons for all this. But to what extent does it affect the project? Jon A. Shirley, chief operating officer at Microsoft, explains that GSC will receive a nice sum of money. There are no exact information available, however insiders act on the assumption that several million Dollars are involved. Besides, GSC will be able to join a special marketing network through which one will have twice as much advertisement as solely with THQ. In return, the development will primarily focus on the X-Box version and for the time being exclusively be published at this platform (duration of exclusiveness: 8 months). As a consequence, the development of the PC-version will be shifted to the back, but THQ agreed to this plan.
According to lead-designer Andrew Prokhorov this is a "huge success" for an Eastern games developing company and unprecedented. With the support of Microsoft they could proceed as "the precursor studio" and have a "glorious futuree with GSC and S.T.A.L.K.E.R."

We are more than disappointed by these news and are trying to get a confirmation from GSC. Stay tuned.

说起《魔兽世界》的内测，我倒是真希望能有这样的角色出现。众所周知，时下的网络游戏越来越鸡肋，模式化和商业炒作让它们味同嚼蜡。然而《魔兽世界》似乎除了职业和种族以外，各方面都对传统的网络游戏模式有所突破。比如任务无法反复完成，没有固定的练功点等等。我们以三个人一个帐号的方式将每一滴时间都投入在这个叫人兴奋的游戏上。尽管目前还没有开放部落阵营的四个种族，但已有的职业和种族配合已经能让我们玩得兴味十足了：战士不再是放在前面任怪物敲打那么简单，他有不同的作战姿势和技能，需要玩家随时视情况进行调整；圣骑士一如我们所想得那样，拥有丰富的辅助技能，他最为得意的光环和无敌在游戏中看上去极其惹眼；盗贼和传统意义上的这一职业大相径庭，他使用闷棍把敌人敲昏，并依靠类似《暗黑破坏神2》里刺客的连续技系统进行攻击。除了这些新鲜感十足的内容外，《魔兽世界》给予玩家的游戏环境也非常舒适。那些国外的玩家并不如你想象得那样到处寻找经验心得的帖子，拼命询问职业的最佳练法或者是技能如何投点。事实上，有一个家伙靠工程技能造出了一只什么用处也没有，只能开动五分钟的机械松鼠，于是他就在城里叫卖道：“你没有朋友么？心灵是否需要依靠？只要25个银币，你就能得到五分钟的抚慰，这段友谊绝对不会出现裂痕，它会比任何宠物都要忠诚！只要25个银币……”



数字娱乐概念已改变电子游戏的经营理念而朝更多元整合的方向扩展

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

目前手机游戏最常见的获利模式，不外乎是与手机业者合作将游戏内建在手机里以收取权利金，再不然就是提供Java游戏及图铃下载之类的增值服务。至于从网游延伸出来的手机练功游戏，其获利虽得视原游戏是否热门而定，但整体而言，对增加玩家们的黏着度多少也有点帮助。在种种利多的情况下，有意成为数字娱乐服务供应商的华义公司认为，2004年台湾省手机游戏市场有高度的成长空间，故于去年年初便已投入手机游戏的研发工作，至今已推出8款游戏，并预计在今年年底前还会再陆续推出28款游戏。除此之外，华义也会在其专属入口网站中规划专区以提供手机图铃/游戏的下载服务。

而以上所述，都不过是华义去年发表之“新丝路计划”中的一部分而已。所谓新丝路计划，包含了商品数字化、物流网络化、金流虚拟化、经销模式单纯化、账号管理个人化、以及交易跨国化等六大核心概念，其具体做法就是要建立一个能整合电子商务机制的多方位数字娱乐平台，并强化品牌形象拓展海内外市场。事实上，有关数字娱乐平台的概念，早在三年前就有业内人士提出来过，当时相关意见的一大重点在于，部分业者早已体认到各平台游戏均为数字娱乐内容，而网游更可被视为是电信业的加值内容之一。其后，随着单机市场大幅萎缩网游市场竞争日趋激烈，如何让玩家能在自家的产品中停留更多时间及带来更多新的玩家，便成为所有业者的最大课题，而其中一些业者更开始规划将多种游戏/服务、会员/社群机能、以及电子商务整合成单一平台来达到此一目的。

除华义之外，其它积极营建数字娱乐平台的业者还包括智冠、大宇、及游戏橘子，其中游戏橘子的“冰河计划”更被不少人拿来与新丝路计划相较。今年三月，游戏橘子为了要抢占数字娱乐平台市场，花费了一亿九千多万台币买下现正营运数款网游并拥有手机铃声/图形/简讯/游戏下载服务的易吉网之65%股权，其后又宣布该公司的虚拟付费机制新增了一个管道，让玩家们能直接用手机门号来储值GASH的点数。有趣的是，在该公司为推动虚拟付费机制而举办的回馈活动网页上，竟然出现了CD-PRO2这项赠品！话说最近在网络上红的不得了的CD-PRO2到底是什么东西呢？它原本只是一种能提供极佳音质的高级CD唱盘核心，一般采用CD-PRO2的高级音响多半会卖到一万美元以上。因此，某个音响DIY网站上就有人倡议要直接向国外订购CD-PRO2来自行组装音响系统。后来网友Shoda便针对此事，把电影无间道一至三集剪辑出总共近20分钟的六段影片并配上恶搞到不行的闽南语对白，很快就在网友间流传开来造成轰动，不仅电视新闻有报导过，甚至还有人为它制作了六集的同人志短片。从采用CD-PRO2当活动赠品的这件小事便可看出，擅于行销的橘子在掌握年轻网友心理及时势话题方面，的确有很高的敏锐度！

接下来要提到的事是，中华网龙的在线交友游戏《恋爱盒子Online》日前举办了一项“草莓族爱情物语”调查活动。虽然此活动的调查对象多半是该游戏的玩家，以致得出来的结果并称不上极具代表性，但其中某些部分仍能反应出网友们的一些真实概况。首先，该调查指出，目前热衷于网络交友的主要族群是落在16到25岁，女生对恋爱的主动性增加了，而且会通过网络来寻找男友的比例也比以往提高不少。其次，对这些受访者的交叉分析得知，热门的网游是目前极受欢迎的网络交友管道。此结果公布没多久，酷奇科技的《恋爱城市》也公布了一份资料，他们是针对18到24岁的草莓族网友进行一项梦想开业调查，其结果显示草莓族相当注重外在打扮，并且也希望能找到完美的恋情。另一方面《恋爱城市》现有的玩家群是以初高中生居多，其中女生比男生要高出一倍，而且在与其它玩家聊天互动时大多也会毫不顾忌地公开自己的真实身份及资料。

长久以来，“交友”一直都是最普遍的网络活动之一，对于e世代的草莓族来说，线上交友甚至偶尔谈个网恋更有如家常便饭。当电子游戏被扩大解释成数字娱乐时，用漂亮画面及简单游戏性来包装的线上交友，很容易就能抓住年轻人爱炫耍酷及渴望爱情的心理而累聚爱好者，也无怪乎愈来愈多各种形式包装的交友游戏会陆续出现了。P

全美电脑游戏销售排行

2004年3月15日到3月21日

名次	游戏名称	发行商	价格
1	战地越南	美国艺电	40美元
2	虚幻锦标赛2004	雅达利	40美元
3	虚幻锦标赛2004特别版	雅达利	40美元
4	使命的召唤	Activision	37美元
5	动物园大亨完全版	微软	29美元
6	模拟人生豪华版	美国艺电	38美元
7	神话时代	微软	34美元
8	MVP棒球2004	美国艺电	40美元
9	飞行模拟2004——飞行世纪	微软	49美元
10	赌场2004	雪乐山	19美元

记者点评：自从《银河飞将》的光盘普及时代以来，还没有哪个游戏需要占那么大的地方。但是《虚幻锦标赛》真的大受欢迎，在《雷神之锤》的游戏模式基础上，它把一款以对战为主旨的第一人称射击游戏发挥到了近乎极致的地步。我所说的不仅仅是配置上，虽然它对机器的苛求足以让其成为一个怪物般的游戏。很有意思：作为本应已摈弃了情节和背景的对战第一人称游戏，《虚幻锦标赛2004》却又在每一个关卡前加入大段的过场介绍，告诉你究竟是在为了什么而大动干戈。也许这是在游戏性上的回归？谁知道呢。《战地越南》的夺魁纯属特定国情原因，很显然他们如今还在对竹林和稻田耿耿于怀。当然了，假如社会群体对东南亚那场失败的战争一直保有难以磨灭的关注，那么拿它来做款游戏焉有不赚的道理。

仙剑奇侠传三外传 问情篇

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星
■发行：寰宇之星 ■上市日期：2004年暑期
■推荐度：★★★★☆

痴男怨女心中意

■仙剑三外传主企划 王世颖

从“仙三”到“仙三外传”，在人物与剧情方面有一个共同的特色——相比于一般游戏来说，更加重视人物设定。在这里，故事退居二线，而人物则被推向前台，塑造出更多鲜活生动，迥然有异的人物是我们的创作目标，玩家能在日常谈话中以“仙剑”的人物做例子、做比喻，更是我们心目中最大的成功。

对比一代人物的古典与完美，三代将“仙剑”拉回尘世，塑造了一系列有缺点的好人，平凡得如同玩家自己，更容易让大家产生亲近感。而本次外传反其道而行之，更注重人物个性和特色，夸张中带有真实的必然，强调身世、经历、成长环境对个性的影响。

对应“仙三外传”的主题——问情，剧情中更强调了不同人物在情感历程中的位置和表现，可以说，道尽了“情”之百态。

望情

在感情的道路上，温慧可说是站在起点的人，对情有着朦胧的憧憬，但她并不知道那是什么。想要改变自己的生存状态，所以就一定要嫁给比自己强的人，在她心中，情，就是这样简单直接。因此，每每看到一个英俊潇洒、孔武有力的男子，都会忍不住动心，但这些都不是真正的情，如同追星，只是自己感情的寄托罢了……

温慧如同一个在花丛中捕捉蝴蝶的孩子，喧笑着，嬉闹着……可一旦真捉到了，却又不知所措，放掉太可惜，留着又不知怎么处理，情之迷茫在她身上体现得最为明显。而在她身后，更大的网隐隐罩了下来，那就是——命运。

对温慧的设计，最初的想法很单纯，就是要设计一个“仙剑”系列中从未出现的、不一样的女生。尚武、粗线条、胸无城府，不同于雪见的任性，也不同于月如的开朗。就身世而言，她的笑容背后，比其他人背负了很多更为沉重的东西。

温慧的发型是她最大的特色，俗语有云：贵人不顶重发。一个头发特别特别多的女孩会留怎样的发型呢？统统梳成一条辫子的话，恐怕比手臂还粗吧？只能是一部分剪短，另一部分扎起来，就是温慧这个样子啦！虽说这样的发型可能永远不会流行，但绝对很有特色哦！

思情

王篷絮，也许因为身世经历的原因，孤独的她最缺少的就是关爱，没有一个人对“情”的渴望像她那样强烈，任何人对她的一点点好，都可以让她付出全部。然而命运就是这样捉弄着她，面对难以取舍的真爱，她的困惑也比任何人都来得深重。

和温慧想嫁给比自己强的大英雄不同，篷絮只希望得到一个全心全意对自己好的人，其他的她都不在意。但她的自卑让她不懂得怎样去表达，她的灵慧也会让人产生难以亲近的感觉，她敏感而神经质的性格常常会令别人不知所措，她自己也会疑神疑鬼，这些都令她的情路异常坎坷。

篷絮的灵感来源于毛茸茸的小兽、林妖、精灵等混合的意象，重点是楚楚可怜的不安眼神和卑怯的心态，这是一个需要他人悉心呵护的纤细女生。篷絮的色彩锁定轻柔的粉彩色系，和温慧的浓重炽烈形成对比。服饰上也突出轻盈感，以纱质面料制成的服装配合半透明的翅膀，更加凸现她的特色。

凝情

丝缎第一次爱上一个人的时候，12岁，她这一生只爱过这样一个人。丝缎的故事非常中国，也非常古典，在历史中不知辗转过多少回。身份卑微的女孩，孤苦无依的飘零，把婚姻当成第二次投胎，期望可以获得幸福的后半生……

丝缎的与众不同在于她的自信，不介意自己的年龄和身份，认为只要喜欢，没有什么不可以，爱一个人就可以不计较一切，认定了的事情，无论有多么渺茫都抱有希望，会一直坚持。所谓“守得云开见月明”，不正是如此吗？十几年的的苦苦等待，坚守着一个信念——把心给了这个人，这个人就是自己的夫君。

丝缎的形象来源于唐传奇与明清小说，总会在某个短篇中出现这样的奇女子，在艰难困苦的生活中依然保有快乐达观，只要一个机会，她们就会羽化重生。沿着命运抛出的丝线，一步步攀爬到梦中向往的高度。



伤情

爱情，是情感中最柔软纯净的所在，容不得一丝瑕疵。在情感游戏中，每个人都有自己的底线，一旦超越了这个底线，无论是怎样的爱，也会化成恨。其实恨也是一种很深刻的感情，是与爱对等的。月纬就是这样一个人，爱着，矛盾着，选择过，有一点点后悔，一点点无奈，自己也说不清楚，为什么要这样做，但还是做了……

毅然离开自己喜欢的人，过另一种自己不喜欢的生活，为了自己心中一条看不见的底线，没有人知道的底线，值吗？谁也说不清楚。月纬的故事表达了另外一种情的形态，爱恨交织，更是别样的风情。

月纬这样一个名字会让人想起一个肌肤如雪的美妇人，耳畔合该悬挂一双明月珰，高挽云鬟，水一样的迷茫眼神，忧伤中别有一番动人心魄的风韵。

羁情



离宫，花一样的苗家女子，身边不乏爱慕者，她却弱水三千只饮一瓢。为什么爱，谁也说不清楚，也许爱上的不是那个人，而是爱本身……爱本身就是一种虚无缥缈的东西，爱上它，只能令自己越陷越深，不能自拔。

出身于铁铺的离宫，更有一番直率爽朗，赞成的时候总是干脆地点点头，说一声"对"，不管怎样，都相信事情总有美好的一面，一切都会好起来。但内心却没有那么大的信心，沉迷于各种小小迷信——女娲其实并不能保佑所有的恋人都能终成眷属，因为即使是她的后代，也不免要为情抱憾终生。

不知情为何物才会生问，但问过之后，谁能解答，情路漫漫，有人徘徊在起点，有人已走入歧途。"仙三外传"中的女儿故事描绘了情之百态，她们最终的结果有喜，也有悲。有些事情是天缘、是命定，也有些事情是玩家可以左右的，游戏的有趣之处也许正在于此。

玩家论剑

无责任点评

smallfish：对于"仙三外传"我有一点建议，那就是希望能在游戏中设计好全套键盘操作的系统。

媚如雪："仙三"没有自带截图功能真是个超级大失误！

——非常感谢这些玩家的建议

倾情回应



"仙三"是我们研发团队第一部3D作品，对于3D游戏的键盘操作大家都没有经验，尤其"仙三"是一个完全的真3D游戏，视角可以360°自由回旋，连界面都是3D处理的，这和多数国产3D游戏的限制镜头运动与2D界面处理截然不同。在对应键盘操作上难度也大大增加，因此有些键盘操作限于时间的原因就没有实现。至于自带截图功能，"仙三"测试版本中是有的，但那时候它的作用只是方便我们测试，基于种种考量，最终没有让它出现在正式版本中……

玩家的需要就是我们的目标，所以在本次外传中，我们会开放给玩家截图快捷键操作，只要按下F8，就可以获得BMP规格的截图（请慎重使用，不要将硬盘撑爆……）。

至于键盘操作部分，我们也进行了详尽而全面的设计，一代中常用的快捷键全部被继承下来，如全员使用普通攻击、重复上次攻击模式、逃跑等。其他界面也增加了大量键盘操作指令，基本上90%的游戏功能可通过键盘操作完成。

■中国仙剑联盟的仙三外传讨论版：http://www.palunion.net/bbs/

■欢迎广大读者把自己对"外传"的意见和建议发到这里。

南宫煌书场

老少爷们，大家好！我煌大仙又来拜望大家啦！这一次我给大家带来一样好东西，让大家开开眼。

这位问了：是什么好东西啊？嘿嘿！说出来吓您一跳，这东西可不简单，是蜀山派代代相传的密宝。这位又问了：你不是蜀山派的人，这东西怎么到你手上了？嘿嘿！这叫命由天定，机缘巧合，蜀山派哭着喊着要把这东西给我，让我帮他们办事，我是却之不恭，受之有愧啊！这位又问了：（哎！你怎么那么多问题啊？）为什么这东西要给你，不给别人呢？嘿嘿嘿～～我怎知道，大概是看我长得顺眼吧，哈哈！

好！闲话少说，大家上眼、瞧！



哎！这位爷，您别晕啊～～不至于吧？什么？您说这是纹身？非也非也！瞧您什么眼神啊？看仔细了，这叫五灵轮，是开启蜀山地脉的钥匙！什么？您说这不像轮？嘿嘿，它本来是一个轮子，有这么大，这么粗，平常可以套在手臂上，看起来也蛮风光的。但是在这种状态下，五灵轮的用处却不大，要想发挥它的真正能量，就要像我这样，这叫"身合"，身合之后，那轮子就变成这样刻印在身上，无形无质，带来带去很方便，也不怕被人偷，重要的是，当需要使用它时，它自己就会发生作用，神奇吧？

别动！动坏了您赔得起吗？只可远观不可亵玩啊～～来来来！大家都来见识见识！



■类型：大型多人在线 ■制作：汉堂 ■运营：汉堂
■上市日期：2004年6月 ■推荐度：★★★★





炎龙骑士团Online 诸神的契印

■游侠创作室 阿易

新的世纪，新的"炎龙"。

一段悠长的记忆让我们难以忘怀，10年前的感动一直延续到今天。相信喜爱单机游戏的玩家对汉堂资讯的《炎龙骑士团》系列不会陌生，自汉堂资讯宣布将其旗下著名产品《炎龙骑士团》系列网络化以来，就引起该系列广大铁杆玩家的极大关注。

也许我们都已经忘却了那段光荣与梦想的岁月，但是《炎龙骑士团》却清楚地记载着我们最初的惊喜和感动。这款称得上里程碑式的游戏作品，如今也义无返顾投入到网络大潮中来。相信随着《炎龙骑士团Online——诸神的契印》的开启，"炎龙"之焰必将再度燃遍整个大陆。



游戏拥有重新续写的全新背景——在《炎龙骑士团II》故事结束的20年后，人们竟然意外开启了异世界"艾恩·夏拉"的通道，罗特帝亚人、精灵等3个种族的人们一同来到这片神秘的未知大陆，随着探索的深入与展开，他们惊讶地发现自己的文明竟然来自于这个被遗忘的世界。而他们也不得不面对这个世界开始苏醒所引发的危机，长久以来避于幕后的诸神终于打破了沉寂。在诸神的旗帜之下，战争爆发了，《炎龙骑士团》全新的传说也由此开始。玩家可以创造一名罗特帝亚人、精灵或来历神秘的异民族亚修人来共同谱写"炎龙"新的历史篇章，玩家能够经由各种战斗与未知的冒险来锻炼自己，尝试各种具有特色的职业，在追求自己美好未来的同时，探索这片充满神秘的古老大陆。

《炎龙骑士团》系列曾以其精致的2D手绘画面、艳丽的色彩和酷爽的必杀技而广受玩家好评，《炎龙骑士团Online》更是以2D+3D的方式展现出一个全新的幻想世界。游戏画面充满强烈的唯美色彩渲染，特别是游戏人物的刻画十分形象精细，甚至给人一种RO版炎龙作品的错觉，但相信这样清新唯美的画面可以更好地让玩家感受骑士团全新的光荣与梦想。

在网游市场竞争激烈的今天，任何游戏产品只有拥有自己的特色才能抓住玩家的心，汉堂资讯更是深谙其理，《炎龙骑士团Online》自然也是拥有自己的"独家秘技"，游戏中除了包括传统网络游戏中的打怪、升级、做任务等要素，还特别增加了时间与空间的概念，玩家可根据任务和剧情的需要往返穿梭于未来、现在和过去的世界，如此"全方位"的游戏方式，让游戏内涵大大延伸。不仅如此，玩家还有机会回到单机的"炎龙"世界中重温那段记忆，甚至可以直接参与一代和二代中的重要战役。

如果回合制至今还被玩家们津津乐道，那么《炎龙骑士团Online——诸神的契印》中的战斗系统自然成为玩家们关注的焦点。但对于具体的战斗系统官方至今还没有一个准确的说法，我们只能从公布的游戏截图中想象猜测——被攻击的怪物头上蹦出伤害值，这十分类似于我们所熟悉的即时战斗模式，但在几张游戏画面中却总是看到游戏人物排着整齐有序的队伍攻击怪物，这就不得不让人猜想《炎龙骑士团Online》的战斗模式中也会出现回合制。

《炎龙骑士团Online》拥有极其独特的历史背景，给玩家带来强烈的视觉冲击。让我们在乱世之中，为了自己的梦想征战四方，《炎龙骑士团Online》将为玩家提供一个无限的幻想世界。让我们再次来到宿命的战争中，与其他人一起体验风起云涌的全新时代，记录下属于新世界的历史篇章。

■类型：动作 ■制作：Io Interactive ■发行：Eidos Interactive
■上市日期：2004年第二季度 ■推荐度：★★★★

杀手代号47 生死契约 Hitman: Contracts

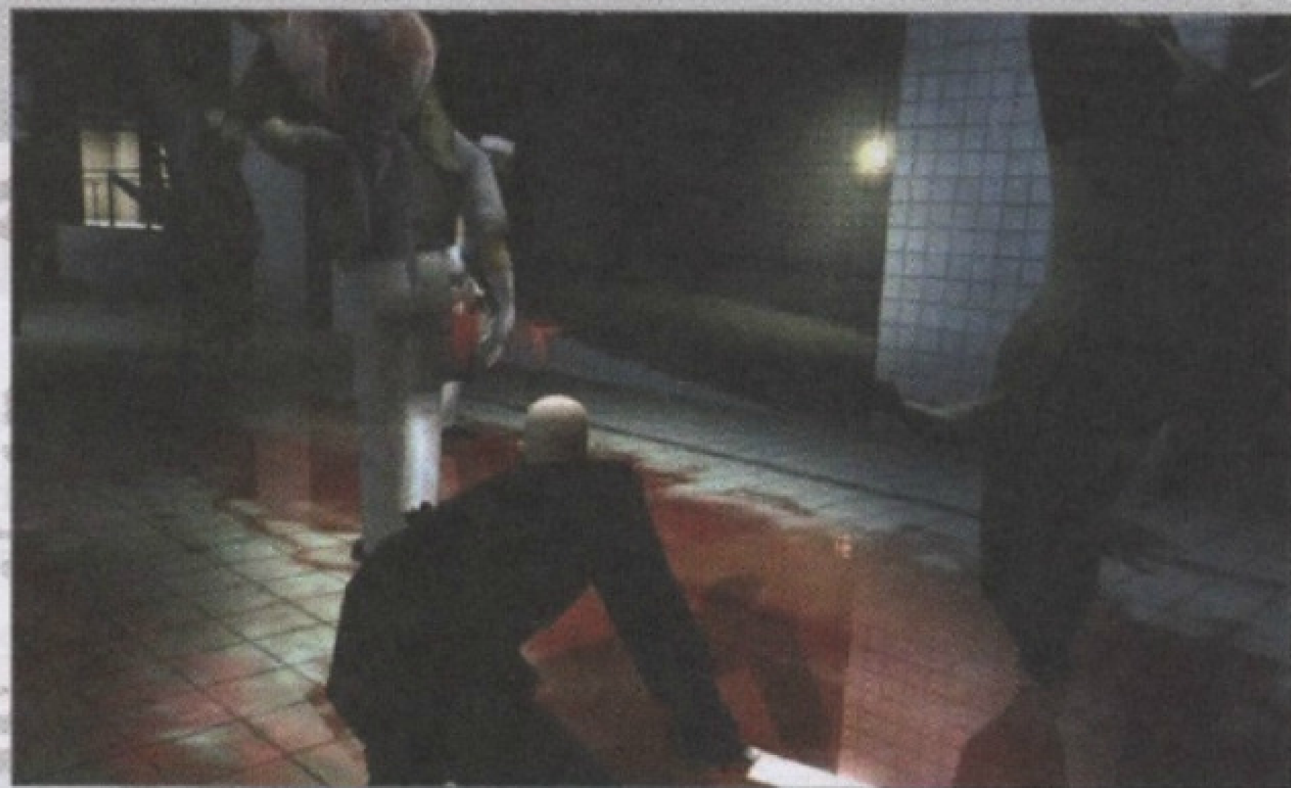
■江苏 防弹手柄

杀手的回忆

在摄影机的渲染下，暴力电影让杀手这一肮脏的职业成为潇洒、耍酷的代名词。而在现实中，这些用自己生命来履行生死契约的人们注定只能与无尽的黑暗为伴，他们的内心深处充满了孤独与恐惧，纵然对自己的"工作"产生了罪恶感，他们也无法回头，杀手只能在无边的黑暗中寻找自己的猎物与人生的归宿。《代号47》的开发商IO本次就是用这种写实化的手法来书写代号47的终极任务。作为该系列的第三部作品，《代号47——生死契约》不再追求单纯的游戏乐趣，而是融入了大量的艺术化表现手段，IO试图将一个杀手黑暗、扭曲的精神世界展现在玩家们面前。

IO曾对外演示了游戏的一个关卡，从中我们看到了上述表现手法在游戏中的运用：在一个电闪雷鸣的夜晚，代号47在巴黎毫无悬念地结果了目标的生命，与往日不同的是，这次他被对手的大号子弹洞穿了大腿，他拖着伤残的身躯在巴黎大街小巷中躲避着黑帮的追杀与警察的搜捕，在回到自己的小旅馆后，对于死亡，这位硬汉同样是脆弱的。在服用大剂量的止痛药后，他绝望地倒在床上，思维


加入了大量的"一击死"动作。


刀在本作中将成为比无声手枪更为实用的武器。

开始模糊，意识开始扭曲，唯有杀手生涯的一幕幕腥风血雨在眼前清晰闪现。游戏就是以这样一种方式来组织本作的剧情，你将伴随着代号47的回忆回到从前，在消逝的时空中重新履行那一份份滴血的生死契约。

在关卡设计方面，大约有1/2的关卡是从前两作中选取的，这些经典关卡的原音重现并不代表制作组想要偷工减料——这些关卡仅仅保留了前作中的地形与基本人物关系，场景的具体设计、任务目标都进行了重新安排，特别是《代号47》系列所强调的"完成任务方式的多样性"在这些经典关卡会得到体现。由于是代号47的回忆，因此这部分关卡中将大量使用动作模糊、扭曲特效、干扰粒子等意识流表现手法，让玩家体验代号47这位酷哥内心世界的真实感受。

黑暗的延续

在确定主题后，游戏的场景设计将以黑暗为主体，为了更好地突出杀手的内心世界，IO表示经过新图像引擎渲染出的场景会很精致，但不会让你享受到美感，而是让你体验到杀手的烦躁不安。这种设计思想在IO演示的一个名

为“末日屠夫”的关卡中得到了体现：在这个任务中，代号47受雇于一对失去女儿的夫妇，他们的女儿在10年前就已经失踪，而被自己精心搜集证据告上法庭的嫌疑犯却无罪释放，他们只有找到代号47寻求黑暗的公正。这个嫌疑犯是一家屠宰场的老板，从人设中可以看出他是一个变态狂魔。演示中，代号47来到这座巨大的屠宰场，在厨房的场景中，我们看到了洁白的墙壁与地板，屠宰场内部则是一个浸泡在鲜血中的炼狱，玩家仿佛可以闻到弥漫在空气中的血腥与恶臭，暗红色的迷雾从无尽的黑暗深处飘来。伴随场景的深入，这种血腥的氛围将持续加重，屠宰场内巡逻的屠夫们则更像是一堆堆行尸走肉。场景越向里发展，这种令人烦躁的恐怖感就越来越令人不安。


屠宰场的变态食人老板，你的任务就是送他回地狱。

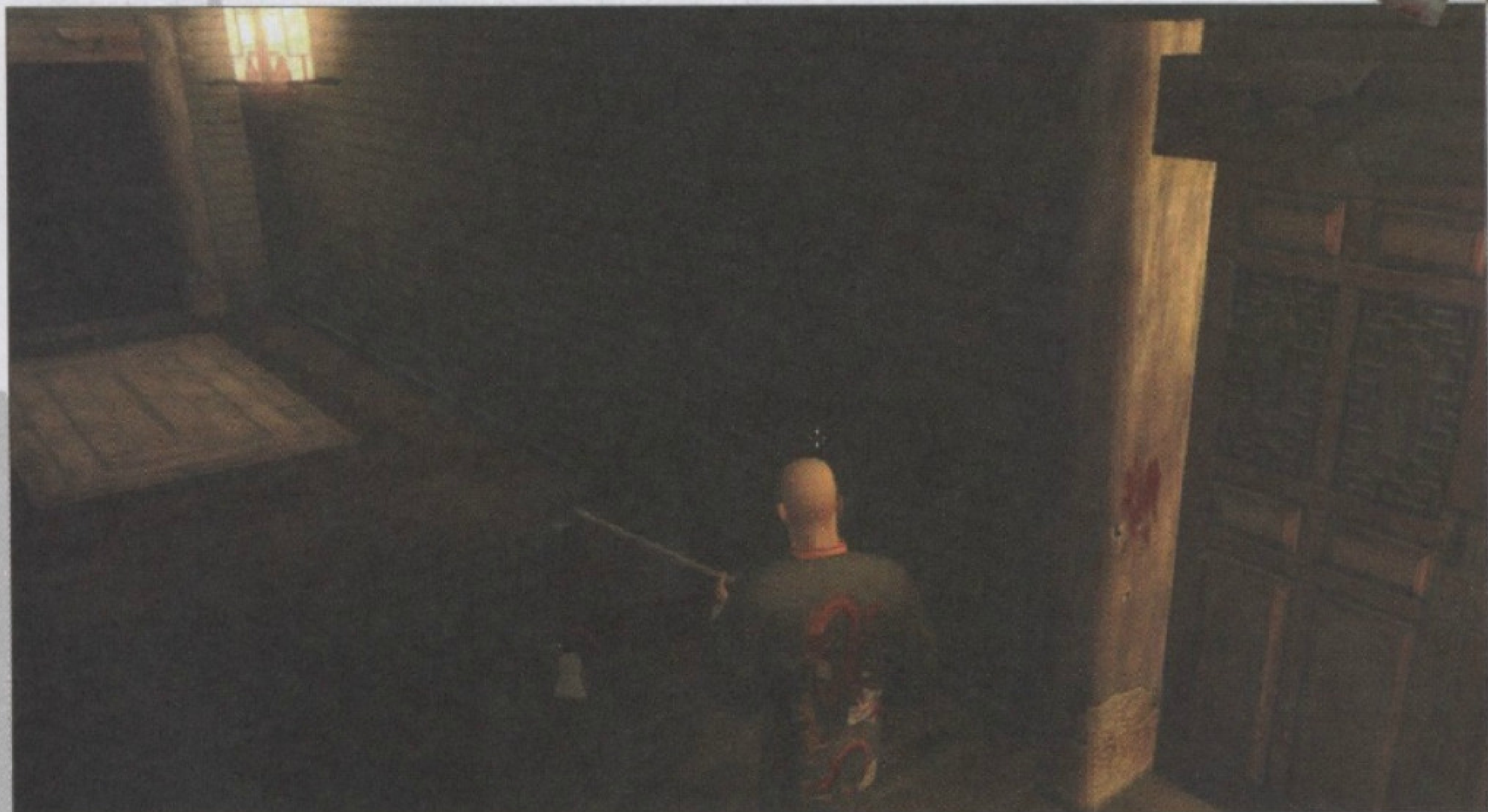
潜入者的心跳

为了突出杀手执行任务时的潜入氛围，游戏对二代中的换装系统进行了大刀阔斧的改革。你依然可以通过换上敌人衣服的方式来欺骗对手，但本作中你会受到很多限制：首先，用暴力手段“处理”掉敌人后会在衣服上留下血渍，穿着这样的衣服到处招摇撞骗无异于一种自杀行为；其次，即便穿上了干净的衣服，在与敌人近距离火拼、械斗后也会沾上血渍，从中我们不难看出，悄无声息地解决敌人成为本作战斗的重点之一。AI的强化让换装后的代号47不再可以肆无忌惮地在敌群中穿梭，一旦被敌人近距离看到自己的脸部，无论自己穿着何种衣服，都会导致敌人发出警报。除了绕开敌人以外，另一个重要道具就是可以遮住自己面部的帽子，看来本作中衣服与帽子会作为两种完全不同的伪装道具出现。酷哥47不但要学习如何伪装，还要学会Solid Snake那样的潜入本领。他在本作中可以像《细胞分裂》中的菲舍那样切换自己的行进速度，还加入了蹲姿潜入动作，与《细胞分裂》类似的是，不同的行进速度会发出不同大小的脚步声，这些脚步声会引起敌人的怀疑，你也可以通过击碎灯泡来造成敌人的恐慌，借此完成自己的潜入。

为了更好地为这种游戏方式服务，本作加入了很多“一击死”技能：前作中的钢琴弦继续得到保留，新增加的毒针可以让单个敌人在眨眼间死于非命，枕头套则可以让毫无防范的敌人窒息死亡。刀具的使用也发生了深刻变化，代号47不会手持利器大摇大摆地走向敌人，而是将刀藏在自己的袖口里，在靠到敌人背后时用刀具完成秒杀，此刻你会发现它们比无声手枪更为实用。本作中的肉搏武器包括日本刀、短剑、肉钩，前作中杀手47可以在任务开始前挑选自己钟爱的武器，而本作中他已经丧失了这个特权，相当多的肉搏武器需要就地取材，例如在“末日屠夫”这个任务中，你可以在厨房找到餐刀，在屠宰车间找到电锯与肉钩。在西伯利亚的一个潜艇关中，你可以在舱内找到消防斧与枕套。

杀手过的到底是怎样一种生死悬于一线的日子？就只有留待玩家在游戏上市后亲身体验了。


这是食人魔老板的弟弟，也是该关卡中的一个小BOSS。


在唐人街执行任务的代号47，中式长袍遮不住满身的杀气。

■类型：即时策略　■制作：Stormregion　■发行：CDV
■上市日期：2004年第二季度　■推荐度：★★★★☆

代号 装甲
Codename: Panzers

■上海 3M

前言

大家都知道，在几年前以第二次世界大战为背景的游戏并不是业界的主流，仅有如《近距离作战》和《装甲元帅》等几款屈指可数的作品。但近两年情形发生了转变，自从《拯救大兵瑞恩》掀起一股二战热潮以来，取材于二次世界大战的策略游戏越来越多地出现在广大玩家面前。这一次，Stormregion的即时战略游戏《代号——装甲》将把大家再次带回充满硝烟战火的二战战场，作为指挥官的玩家在运用机智灵活的战术打击敌人的同时，还可以亲身体验真实而宏大的战争场面。

三大战役

《代号——装甲》由三大战役共计30个各具特色的任务场景组成，精美的过场动画使故事情节的联系显得流畅自如。在前苏联战役里，你的任务当然是驱逐法西斯入侵者并攻占柏林。而英美战役将以诺曼底登陆为起始，重点讲述突袭德国V2工厂、空降阿纳姆以及具有传奇色彩的远桥战役。所有战役都将具有各自的天气特点，从寒冷刺骨





的冬夜到阳光普照的白天。大多数任务场景都设计了多项主要目标和一些特别选项或隐藏任务，由于有些目标设计得较为特殊，例如在一座巨大的城市里寻找一座指定的建筑物，所以要完成它们往往需要付出较大的精力，而开启隐藏任务的难度将更大。

RPG成分

尽管游戏的角色扮演成分无法和《博德之门》这样专门的RPG作品相比，但对于一款即时策略游戏来说已经足够了。《代号——装甲》中的游戏单位在成功完成一关场景后就可以得到一定的经验值奖励，经验越丰富具备的战斗力也越强，所以玩家必须对自己的游戏单位（特别是老兵）格外加以爱护。由于可以用游戏单位获得的经验值为它自己购买所需的属性恢复和升级，所以即使坦克的机枪或吉普车的悬挂出现损毁也不要对它从此不管不顾。值得一提的是为自己的侦察兵购买提升听力范围的属性升级，因为游戏使用了新颖的音响效果和独特的设计，侦察兵往往还没看见敌人就已经能听到坦克的轰隆声，所以听力的好坏相当重要。

坦克和车辆

玩家可以从100余种游戏单位中进行选择组成自己的部队，它们都将在游戏中扮演重要角色。在交通工具方面，玩家可以选择德国的豹式坦克和虎王超级坦克，而与之抗衡的是装甲较弱但速度快、数量庞大的T-34、谢尔曼和丘吉尔。各种自行火炮、拖曳式火炮、大量反坦克武器和运输车辆也被引入到游戏之中。在战斗过程中，你还能呼叫空中支援对指定目标实施空袭，甚至连一些不大出现在同类游戏中的二战武器，如V2火箭、列车加农炮和吵闹式战机也被开发人员一网打尽。



人物单位

在人物单位方面，类型的丰富程度同样可圈可点，从基本的步枪兵，军医、反坦克手一直到鼎鼎大名的掷弹小分队，不一而足。所有单位模型都可独立操控并忠实遵循史实加以刻画，你甚至可以为步兵装备不同武器如步枪或火焰喷射器等。为了避免以往同类作品中玩家只能控制单一士兵带来的不便，《代号——装甲》将把同一类型的士兵组合起来集体行动。除了玩家的控制，士兵们还拥有较高的AI，当遭遇攻击时，他们会立即扑倒在地并寻找隐蔽物掩护自己，如果被敌人从后方袭击或是敌人火力过于强大，他们很可能慌作一团，当一支部队完全被敌人包围并且局面变得不可收拾时士兵们将会集体投降。





真实的3D画面

不管是在高楼和街道满布弹孔的城市，还是在阴冷的荒山野岭或无人知晓的沼泽湿地，游戏都将提供具有高度精细3D画面的即时激烈战斗。《代号——装甲》使用了Stormregion曾用于《猪兔大战》的强力图形引擎Gepard，所有游戏动画都采用动作捕捉技术，给人以强烈的真实感受，举例来说，步兵单位能奔跑、格斗，连牺牲时的姿势都完全模仿真实演员的动作。不过与作为游戏主角的各种坦克和装甲车辆相比，游戏人物的表现就不算什么了，当你仔细观察一辆吉普车冲过沙袋堆成的封锁线时，可以看到悬挂装置让吉普车在沙袋上起伏弹跳，更让人吃惊的是车顶的天线甚至会随着车体而同步前后摆动。除此之外，真实的环境也为游戏增色不少，诸如实时阴影技术、动态日夜循环以及能随坦克和士兵动作而相应倒伏的植物等，游戏的真实程度可见一斑。

最后的话

《代号——装甲》支持8名玩家同场竞技，除传统的死亡竞赛外，还为喜爱对战的朋友准备了几种颇具新意的多人模式，像被称为“杀死指挥官”的暗杀模式以及叫做“坚守战线”的防御模式。看得出来，Stormregion为广大即时策略玩家精心打造的《代号——装甲》绝对不是一款《命令与征服》的克隆产品，它将为传统的RTS引入一种全新的概念。



■类型：大型多人在线 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：九城 ■推荐度：★★★★★
■系统配置要求：AMD 速龙2000+、GeForce4 Ti4200，64MB显存、512MB内存

《魔兽世界》Beta版独家测试报告

■艾泽拉斯国家地理网站站长 Ediart

Let The Beta Begin!

2004年3月19日这一天，暴雪开始了令玩家们苦等了4年之久的《魔兽世界》封闭式Beta测试。目前这次测试只对美国、加拿大和韩国地区发放了几千个账号，并且只开放了两组服务器（美国服务器和韩国服务器）。被选中参加测试的玩家会收到一封电子邮件，可以用信中的激活码去WoW的官方网站注册新用户，然后才能获得客户端的下载器（采用BitTorrent文件分布式发放技术），最后用下载器把这个2.1G大小的客户端拖下来。据笔者了解，这应该是有史以来最庞大的网络游戏客户端了。

笔者一直以来都在经营WoW的专题网站，所以暴雪给我的网站赠送了4个账号，我也有幸成为第一批参加Beta测试的玩家中的一员。我必须指出，WoW这个游戏很有一股魔力，我通宵达旦玩了一星期之后仍然像刚开始游戏一样充满了探索和冒险的兴趣，但为了造福仍在等待国内公测的广大玩家以及平息编辑姐姐的怒火，我还是忍痛离开了美丽迷人的艾泽拉斯世界，开始写下这篇测试报告……



暗夜精灵城市郊外的诡异景象。



发达的狮鹫交通线，只要你付得起钱，想去哪里就去哪里。

现在正在进行测试的是第一阶段Alliance Push，等级上限为30级（最终游戏中的最高等级将会是60级），也就是集中测试联盟一方的游戏内容，所以现在只开放人类、矮人、侏儒和暗夜精灵4个种族，战士、法师、术士、牧师、盗贼、圣骑士6个职业，所以我目前也只能写些限定于这些种族职业组合的东西。

Enter the World of Warcraft

首先，广大玩家最关心的问题就是：我的机器能不能跑WoW，我的机器能在什么配置下跑WoW？经过我们在多台不同配置的机器上测试，WoW的表现可说是非常出色——暴雪美工和程序员的搭配可说是天衣无缝，他们可以用少到可怕的多边形数量和强悍无比的贴图材质营造出超一流的画面效果，而不是靠炫耀多边形数量来吓唬玩家。

下面请先看看我们测试用的机器：

1.高端配置

■CPU：P4 2GHz
■内存：512MB PC800 RDRAM
■显卡：GeForce FX5900 Ultra 256MB显存

这台机器的其他配置都不算什么，但显卡算是比较高档次的，因此在1280×960的分辨率下也可以把所有细节开到最高，运行速度也非常令人满意——只不过由于内存跟不上显卡的水准，硬盘的读取稍微频繁了一些。

2.中端配置

■CPU：AMD 速龙2000+（实际运行频率1.67GHz）
■内存：512MB DDR333
■显卡：GeForce4 Ti4200，64MB DDR显存

这台机器在1024×768的分辨率下运行良好，即便是把所有画面效果（比如材质细节、远景模糊、即时光影）等都调到最高也仍然可以在人不太多的区域流畅运行，但是一旦进入像暴风城这样人来人往的大型城市，或在骑着狮鹫高速飞行的时候，就会卡得不行。如果把各项细节降到中等水平，就不会有任何问题，整个游戏过程行云流水，顺畅无比。

3.低端配置

■CPU：P4 1.8G
■内存：256MB SDRAM
■显卡：Intel 845板载

这就可以算得上是惨不忍睹的配置了。板载的845在运行WoW时会从本来就捉襟见肘的256M内存中扣去64MB自己用，所以游戏运行起来的效果非常可怕……在800×600的分辨率下所有细节都调到最低，也只能在人不多的地方磕磕绊绊地游戏，且有大量贴图错误。不过话说回来，现在真的有人还在用比这个还差劲的配置吗？

4.笔记本配置

■CPU：P4 2G-M
■内存：256MB PC2100 DDR
■显卡：GeForceTM4 420 Go，32MB DDR显存

我们特别找了一台笔记本电脑来进行测试，在上面这样的配置下，效果全开，WoW可以在1024×768的分辨率下流畅运行，但到了人多的场景就会有些不济。

从测试结果可以看出，只要你的显卡和内存达到较高的水准，就可以愉快享受WoW的乐趣，当然如果你非要在1600×1200的分辨率下游戏，那么不妨朝着能够流畅运行Doom III的目标去攒机……



决战雪山之巅。



光明大教堂里的首席牧师MM。

最后，无论是使用512k的ADSL还是10M的小区宽带（这里说的都是在国内），WoW的网络连接质量都非常令人满意，没有什么丢包的情况出现。考虑到这是在国内连接美国的服务器，我认为等到WoW在国内运营的时候，其网络质量理应更好。

Trust NO Screenshots!

没错！不要相信你以前看到的任何截图——如果你因为看到了那些截图上的漂亮场景就觉得WoW真是一个华丽到爆的游戏，那么当你进入游戏之后就会发现那些截图比起游戏中的动态效果来说简直是垃圾；如果你因为看到了截图中那棱角分明、使用很少的多边形营造出来的人物和场景就觉得WoW真是一个简陋至渣的游戏，那么一旦你看到暴雪的美工是如何让这些积木一样的东西看起来栩栩如生呼之欲出，就会明白我的意思：不要相信任何截图给你留下的第一印象。IGN的编辑曾说，他在见过WoW的画面之后几乎想要和暴雪的美工结婚，其实我也有这想法。

WoW的画面有很明显的卡通风格——比较趋向于迪斯尼的那种，这也是《魔兽争霸》系列的老传统了。游戏中的人物都有着夸张的身体比例，比如除了侏儒外的所有种族，拳头都比脑袋还大，男性角色都是一幅虎背熊腰的恶汉状，人类和暗夜精灵的女性角色都是身材窈窕、腰围不过盈盈一握的撩人美女——当然暗夜精灵的是稍微野性了一些……矮人女性和侏儒男女都属于可爱型的角色，如果你见过脑袋比身体还大的侏儒小女孩满地跑来跑去，难免会产生建一个侏儒人物来玩一玩的冲动。

在场景方面，WoW也是一样强调卡通化的感觉，同时又保留了气势恢宏的感觉。拿暴风城（Stormwind City）中的光明大教堂（Cathedral of Light）来说，这座建筑物有着非常厚重的基座，大厅中的圆柱也是在最下面有几人合抱粗，越向上越细，形状像是一根大头朝下的萝卜。在其他游戏中这种圆柱一般都是做成很正统的上下一般粗，但在WoW中，暴雪为了表现出夸张的卡通式效果来，就故意将它做成仿佛童话中的宫殿一样的形状。有了这种风格的建筑物，来到暴风城就像到了迪斯尼乐园一样。

游戏中的贴图、配色和画面效果非常强悍，明快的风格和完美的细节描绘都会让你感受到视觉上的冲击和享受。举例来说，当你的人物口中呼出一口口白气，踩着雪地发出吱哑吱哑的声音，一脚深一脚浅地在丹莫罗的雪地上奔跑时，可以看到阳光照在雪地上反射的刺眼光芒；迈上结冰的湖面之后，你会看到在半透明的冰面下隐隐约约的湖水，甚至会认为自己随时可能一脚踩破冰面掉进水里去；山间的小路上虽然没有积雪，但那种冻土特有的光泽和质感也被表现得淋漓尽致，你会时不时担心自己因为踩不稳而滚下山去。这还只是雪山场景而已，暗夜精灵森林的寂静神秘和人类家园的绿树成荫也同样让人印象深刻，无论你走到哪里，随便截一张图都堪称是艺术品。

至于游戏中的音乐倒是没什么好说的，因为我大部分时间根本就想不起来这游戏居然有背景音乐——也许是因为音乐和画面结合得太完美了吧。当你走进暴风城的时候会奏起雄壮的交响乐，在达纳苏斯闲逛时能听到优雅的女声轻唱，那简直是无上的享受。总之在拿WoW跟其他已经开始收费和还没开始测试的网络游戏进行了一番对比之后，我可以有足够的信心说：暴雪才是王道。

Easy to learn, Hard to master

你是否厌倦了那些听起来一个比一个有内涵，但其实质却只有杀怪、PK和砸装备的单调网游？没错，在当年EQ即将进入中国的时候，也有很多人急于摆脱那种千篇一律的网游，但最终EQ还是因为上手困难和跟不上时代（比国外落后了5年）等问题没能成为主流。

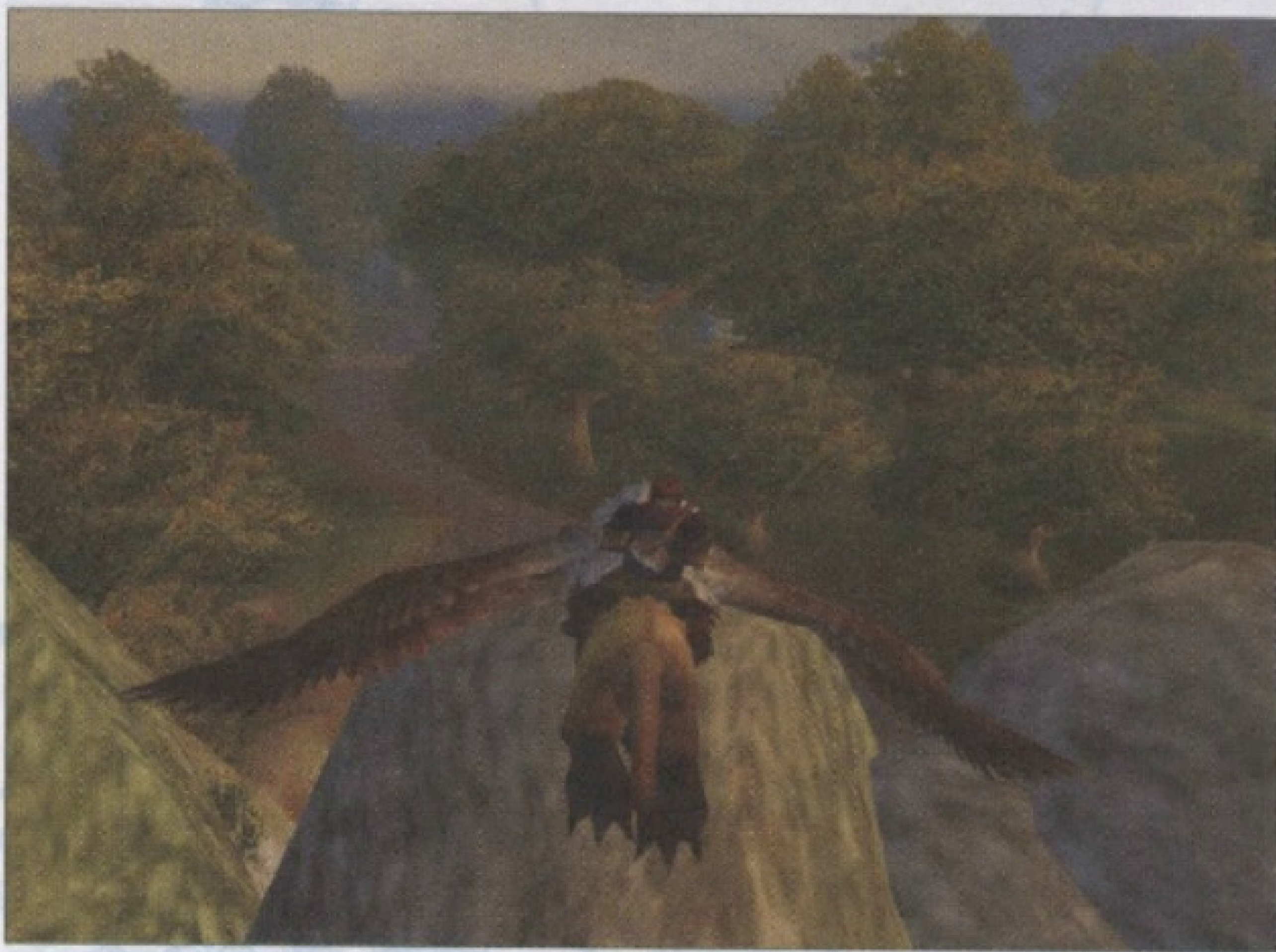
然而WoW却没有这些困扰，它的操作方式非常简单，用键盘上的W、S、A、D或者按住鼠标右键来控制人物的行动方向；按住鼠标左键可以转动视角，鼠标滚轮则用来拉近/拉远视角；最后，如果你懒得在跑路的时候按住W不放，也可以直接按下小键盘上的Num Lock，这样你的人物就会一直向前跑去，你只需调整左右就可以了。

说到这个鼠标右键真是威力巨大，在与NPC、怪物或物品发生互动时，都是统一使用鼠标右键点击的方式进行，你的鼠标指针会根据对象的不同而自动显示可以与其进行的互动类型。比如你把鼠标挪到一个怪物身上，它就会显示一把剑表示你可以攻击这个怪物，点一下右键就会自动开始攻击。你的人物会不断地攻击该怪物，不用你像打点计时器一样疯狂点击鼠标，这个时候你就可以观察一下周围的情况，或者悠然自得地考虑该使用哪种魔法来杀伤敌人，完全不用手忙脚乱地又是攻击又是施法。如果你把鼠标挪到一个可以进行买卖的商人身上，就会显示一个小钱袋，点右键便可交易。同理，学习各种技能的NPC、需要拆解的机关等全都有其各自的图标表示，一目了然。

WoW有别于砍杀式单调网游的一大要素就是它有丰富的商业技能可供选择，比如可以自己采集草药然后制造药剂的草药学和炼金术、自己挖矿并打造装备的采矿和锻造、自己从动物尸体上剥取毛皮并制作皮甲的剥皮术和制皮等，这些都被天衣无缝地融入到游戏的界面中，用起来根本不会有任何困难。举例来说，你经常会随机地在野外找到一块长相奇特的石头，将鼠标指针挪上去会显示一个金色的小齿轮，这表示你可以和该物品互动。如果你已经有了采矿的技能，并且身上带着鹤嘴镐（采矿用的工具），那么只要右键点击一下这块石头，你的人物就会自动把手中的武器收起来，从背包里拿出鹤嘴镐并开始采矿，完全不用你操心。

游戏中的任务系统（也是WoW的一大卖点）的情况想必大家也是耳熟能详了：头上顶着金色感叹号的NPC会有任务给你，在交给你任务的时候就会明确告诉你完成任务所需要做的事情、到哪里去做这些事情，以及完成任务之后可以获得什么样的奖励。做任务不但可以让你获得大把大把的经验值，还有丰厚的物品和金钱奖励，一个只知道守在某个角落反复杀怪的人会发现他不但升级速度远远比不上那些做任务的玩家，还根本体验不到什么游戏乐趣。

当然，如果你认为WoW易于上手会使它失去那些喜欢挑战的玩家，那么请看看暴雪历来的设计理念：易于上手，难于精通（Easy to learn,Hard to master）。WoW中有适合新手的初级任务，也有需要四五个人组队完成的高难度任务，甚至有需要动员整个公会力量一起解决的大型任务。在早期你可以用很简单的手段干掉弱小的敌人，但是随着深入游戏的高等级区域，你会越来越发现战术、技巧和不同职业之间的配合比起人物等级和装备来更重要。



骑着狮鹫飞入艾尔文森林。

你可以从工匠那里学到大部分普通装备和物品的制造方法，但是如果你想要做出举世无双的顶级东西来，就必须自己去危险的区域探索，从而获得稀有的原料和配方。

在WoW中，我每天下线之后都要盘算一下，今天我完成了哪些任务，还有哪些没有完成，明天我要去什么地方完成这个任务；我还要去找几个训练师来学习新的战斗技能和商业技能，然后骑上狮鹫回家去看一看……我可以在想战斗的时候战斗，不想战斗的时候到铁匠铺去打造一些普普通通的小玩意送给朋友，还可以花钱买朵玫瑰花攥在手里，然后在大街上优哉游哉地闲逛。我觉得自己真的是生活在一个奇幻的世界中，而不是在一个只有杀戮和升级这两种事情可做的无聊游戏中消磨时间——我相信你一旦踏入这个世界，也会与我有同样的流连忘返的感觉。

欢迎来到魔兽争霸的世界，我们在艾泽拉斯再见！

在八九年前，那些骨灰级的玩家们从来没有想过在一个长假即将到来之际，会为选择什么游戏来陪伴自己度过假期而感到烦恼。是的，那时的选择真是有限，为了《仙剑奇侠传》或者《命令与征服》这样的好游戏，玩家们花好几天的时间没日没夜地泡在电脑游戏厅里（那会儿可没有"网吧"这样的叫法）。在将软盘上的游戏拷进DOS系统，并让屏幕上的小人登场之前，这帮家伙都恨不得沐浴更衣，隆重表达自己的一番激动之情。好了，现在的情况怎样，倒也不用我来罗嗦，我相信几乎每个自称是"玩家"的人的家中，游戏光碟都多到可以拿来随便当镜子或者茶杯垫。这时候，最大的问题反而不是没时间玩游戏了，而是有了长长的假期后，究竟该玩什么游戏好？你一定不愿意像我的一个朋友那样，那家伙总是在闲暇时将自己的几百套游戏统统拿出来摆在面前，逐一拿在手里浏览一番，再长叹一声，将其挨个儿摆回书架，最后居然打开光驱看起了DVD……

你一定明白了问题的所在，那就是几乎所有的游戏媒体在宣传游戏时都几乎用着一样的腔调：它好玩，是大作；或者它有点毛病，是款中规中矩的游戏。当你尝试着装上一款所谓的大作，却发现玩了半小时后怎么也找不到乐趣，这时你要感叹：这款游戏也许的确不错，可是它却不那么适合自己。我们都不想荒废这个假期，如果能找到一款最适合自己的游戏来度过它，那毫无疑问是最圆满的，但即便是那些老鸟，也很有可能在琳琅满目的选择面前不知所措，更何况一些总是容易被媒体言论所左右的玩家呢？编辑部里的林晓就正在体验着上述烦恼。众所周知，林晓姐姐并不是一个狂热的玩家，也没有玩过很多游戏，尽管看过不少的游戏介绍，但她好像总是找不到其中的兴奋点。今年林晓突然决定要找一款好游戏来陪伴自己度过"五·一"，不过在选游戏的这个问题上她有些糊涂。但林晓并没有为此烦恼多久，娱乐组的那些编辑和记者们看起来都像是专家，他们那里也几乎可以找到一切能找到的游戏，请教一下他们，不愁得不到一个完美的答案——这就叫捧着金饭碗，哪能去要饭？

林晓想到的第一个人是8神经。请教一个主持游戏评论栏目的编辑肯定最稳妥，你说是不是？

林晓一起选游戏

我们的游戏黄金周

——"五·一"玩什么？

■本刊游戏评论组 8神经

8神经 双子座



特征： 什么游戏都玩。基本上不会考虑游戏的时效性，例如上个月他突发奇想翻出七八年前的《太阁立志传II》来温习了一遍，却碰都没有碰刚刚推出的"太阁5"。在某一个时期可能会对某个游戏类型特别着迷，容易受到其他因素的影响而选择游戏，例如当他对摇滚乐热情焕发的那段时间内，整整一个月里除了VOS和《节奏鼓王》外就没玩过任何游戏。

当林晓找到8神经时，他正紧张地握着手柄在踢《实况足球7》。获悉林晓的来意后，8神经的脸上露出了欣慰的笑容。"林晓同学，你算是找对人了。"五·一"应该玩什么游戏？毫无疑问只有一个选择，那就是"实况7"。下面我将向你阐述一定要选择"实况7"的两大理由。第一，"实况7"是一款真正好玩的足球游戏，对于一个新手来说它极有难度。球员有相当真实的动作和身体接触感，如果想要轻松应对球场上发生的一切，除了练好个人技术外还需要玩家培养出一定的技战术素养。"五·



一”的7天时间，如果坚持不懈练习，刚好够一个新手从一窍不通到游刃有余地对付3星级别的电脑。第二，5月正是欧洲赛场上的决定性阶段，五大联赛和欧洲冠军杯都已到了收官时期，这时候在关注赛场之余，自己动手打打比赛，亲自操作咱们的AC米兰队夺取欧洲冠军杯（以弥补现实中的遗憾），岂不快哉！而且6月就是4年一届的欧洲锦标赛开赛的日子，这个夏季足球将是大热的话题，一边玩“实况7”一边看球，对发泄自己的情绪真是大有裨益呀……哎，林晓你要去哪里？你说什么？……你不太清楚什么AC米兰队？对足球也不是很感兴趣？这个嘛……现在喜欢也来得及，下面我来向你介绍一下AC米兰的内斯塔和舍甫琴科，他们可都是不折不扣的大帅哥呀！啊，林晓，你不要跑得那么快……”

好不容易从8神经那里逃掉，林晓开始悔恨一来就找错了人。正在考虑下一个去问谁时，看见蓝星从他的座位上站起来向自己招手。

蓝星 白羊座



特征：喜爱历史题材的策略类游戏，对光荣的《三国志》系列、《信长的野望》系列和“太阁”系列都有很深的造诣。有时候显得像个偏执狂，有“编辑部第一抬杠狂人”的美称。

当林晓走过来后，蓝星板着脸说道：“林晓啊，我一看见你去问老8就知道不会有好结果，那家伙最近打“实况”中毒了，别指望他给你出什么好点子——居然推荐女孩子打“实况”，他还真是想得出来。至于“五·一”玩什么游戏，我这里倒有个很好的建议，那就是《太阁立志传V》。我先来向你介绍一下，‘太阁’是光荣公司的拳头产品之一，在这款游戏中，你可体验到日本历史上的传奇人物丰臣秀吉一生波澜壮阔的经历，这次的5代比原来又有了很大的突破，在秀吉向关白奋斗的剧本外又增加了柳生宗严的剑豪剧本、服部半藏的忍者剧本等4个新剧本，玩家要扮演的可都是日本战国史上写下传奇经历的大人物啊！此外，游戏在系统上也有大量的创新，可以说是乐趣无穷，令人不得不佩服光荣的实力。这个系列的老玩家是肯定不会错过它的，即便以前没有玩过，也很有可能在短短的7天里就因为这款游戏而对日本战国文化产生兴趣，并对其有一定程度的了解，这难道不是一举两得的事吗？而且它的2D画面非常精美，人设达到了无可挑剔的地步……”听蓝星这么一说，林晓倒是真的产生了兴趣，于是她凑到蓝星的显示器面前去看了一眼，接着令蓝星想不到的事情发生了……“哎呀！蓝星，你不是说这款游戏的人物设定非常精美吗？怎么我操作的人长得那么像猴子呢？”蓝星：“……”林晓：“还是算了，好不容易想找款游戏来玩，还是找个主角长得好看点的吧。”



看着林晓离开的背影，蓝星心中不禁为秀吉感到悲凉：“秀吉兄，实际上我认为光荣的画师已把你画得很帅了啊！”

林晓决定去找Cross，在编辑部中Cross最具有忠厚长者的风范，又是一个骨灰级的玩家，他的推荐应该不会太离谱吧。

Cross（罡木） 天蝎座



特征：游戏达人，收藏的各种电脑、电子游戏以及模拟器游戏难以计数。对一些二线游戏中的佳作比旁人有着更深的兴趣，事实上他认为一些很多人仅仅听过名字的游戏的可玩性一点不比那些脍炙人口的大作差。Cross是目前编辑部中资格最老的编辑，忠厚而且待人亲切是所有人对他的评价。

“嗯，应该向你推荐一款什么游戏好呢？让我想想……”看着眼前诚恳的林晓，Cross推了推眼镜，一款款游戏名称就像电影结束后的字幕一样从Cross的脑海中升起来：“噢，这个可能不太合适，那个也不是很好……”半小时后，林晓见Cross还在沉思中，不禁有些发急：“Cross啊，你现在玩的这款游戏叫什么名字？”“这个啊，这是《神圣纪事》（SACRED），由英国的Ascaron公司开发。这是一款类似于Diablo II的动作RPG，尽管不是很有名，但它的可玩性是比较高的。和Diablo II一样它有着非常庞大的地图可供玩家探索，游戏中共有6个角色可选择，其道具和魔法系统也做得非常成熟。你看，游戏虽然不是3D的画面，却非常精细，视角还是可以调整的，最有趣的是玩家还可在游戏中拥有坐骑。这么一款硬派的游戏，完全可以轻松应付“五·一”的长假，而且还很有可能花足7天时间也打不完它。它非常适合那些铁杆



的动作RPG游戏玩家……”“那么我在游戏中主要该干些什么？”“应该是完成任务吧。游戏中的各种大小任务超过了200个。”在Cross的示意下，林晓拿起鼠标开始试着操作，但仅仅10分钟后她就开始了抱怨：“为什么我要一直不停地拿着刀去砍人呢？砍了10分钟了都不让我停一下，这款游戏实在是不太适合我这样的淑女，还是算了。”林晓站起来就开跑，留下Cross在那里继续沉思：“噢，这个不喜欢啊，那还有其他游戏嘛，让我再想想看……”

林晓觉得自己的方针有问题，为什么要去问那些喜欢打打杀杀的男编辑呢？红袖添乱明明就坐在不远处打着一款看起来很可爱的游戏嘛……

红袖添乱 处女座



特征：性格异常活泼，在没有坐在电脑前（比如说坐在饭桌前）时总有说不完的话，但一到盯着屏幕时又变得非常安静。最强特技是能熬夜玩网络游戏，在许多个深夜，编辑部的熬夜达人们都支撑不住时，尚能看见红袖静静地坐在那里打着《魔力宝贝》，不禁赞叹“巾帼不让须眉，年轻就是活力。”

林晓过来时，红袖在掩着嘴偷笑：“那帮老爷们儿介绍的游戏总是那么野蛮。林晓你如果要玩网络游戏呢，我这里倒是有很多可以推荐，不过你只是想在“五·一”期间好好玩的话，那些太耗费时间精力的就不太适合你，以免假期结束后耽误工作。我看《泡泡堂》和《奇域可乐吧》（kele8）是比较合适的选择。《泡泡堂》是一款很像以前FC上《炸弹人》的一款网络游戏，玩家主要以放置炸弹来与对手对抗，是很轻松有趣的游戏哦！而《奇域可乐吧》是将众多趣味性强的小型游戏作为活动和职业与一个大型虚拟世界相结合，在这个世界中你可用打台球或者打扑克等方法来赚取经验并升级。这两款网络游戏都非常适合假期休闲，林晓你想试试吗？”林晓的确被《泡泡堂》的卡通画面打动了，于是她试着玩了一下，但没想到频频被对手炸死，这令她很快就失去了兴趣，心中暗想：“这游戏主要是在网上与对手对战，要是我苦练7天都不能取得几局胜利，那这个“五·一”岂不是会很没劲？”想到这里林晓决定还是找一款单机游戏来自娱自乐，于是她找个借口从红袖的座位边跑开，下面去请教谁呢？一个神秘的身影出现在林晓的视线里……



古留根尾·我我神 ??座

特征：编辑部里神出鬼没的人物，铁杆的欧美游戏玩家，玩英文游戏如拾草芥。沉默寡言，座位上居然放着两台电脑，总是一台在放着日本动画，而另一台在同时玩着最新的欧美游戏大作。看得出来，可用的时间太少而没玩过的游戏、没看过的动画太多让他很痛苦，于是他练就了编辑部独一无二的分心两用之术。



林晓跟古留的对话十分简短，现记录于下。林晓：“古留你在玩什么？”古留：“游戏。”林晓：“我知道是游戏，是什么游戏呢？”古留：“解谜游戏。”林晓：“……我是说叫什么名字？”古留：“《塞伯利亚之谜2》（Syberia 2）。”林晓：“哦……”（实际上林晓还是不知道这是款什么游戏）林晓有些不甘心，于是继续追问：“古留你能给我推荐几款适合“五·一”玩的游戏吗？”古留：“《塞伯利亚之谜2》、《孤岛惊魂》、《细胞分裂——明日潘多拉》。”林晓有心再追问一下这几款究竟是什么游戏，但终于忍住了没开口。古留面无表情地指了指桌面上的一堆光碟，碟面上写着他刚才说的那几个名字，林晓也不客气，统统拿走。但后来发生的事情令林晓很郁闷，当她把这些游戏拿回去之后，辛辛苦苦地装完了《孤岛惊魂》和《细胞分裂——明日潘多拉》才发现居然都不能顺利运行，请教Cross后才知道这两款游戏对机器配置的要求很高，自己的GeForce2 MX显卡根本带不动，于是林晓也没有兴趣再去安装《塞伯利亚之谜2》，她将游戏放回到古留的桌子上，给一脸茫然的古留留下一个微笑后便翩然而去。

难道就真的没有人能推荐给自己一款合适的游戏吗？就在这时，“林晓，你过来！”林晓看见在叫自己的人正是littlewing。

Littlewing 白羊座



特征： littlewing这个名字总是让人联想起现代电吉他之父吉米·亨德里克斯（jimi hendrix）那首脍炙人口的同名摇滚乐曲。不过littlewing最擅长的是即时战略游戏和万智牌，他刚刚去香港参加了一个世界性的万智牌大赛，赚到了一笔令人眼红的奖金。另外，他的口头禅是“你知道吗”……

“林晓啊，他们没有给你推荐出一款合适的游戏吧？你知道吗，这伙人根本就不知道应该怎么推荐游戏。虽然我也一时想不出来拿什么游戏推荐给你，但我可以向你推荐万智牌！你知道吗，万智牌是一种极其好玩的纸牌游戏，我敢打赌95%以上的电脑游戏都没有万智牌有意思。玩万智牌可实现无数种奇妙的战术，一旦学会就是欲罢不能。怎么样，你有没有兴趣学学？在这个假期里学会一种新的娱乐方式可比玩一款游戏有趣多了，你知道吗？”林晓被littlewing说得大为心动，于是她表示同意：“好哇，可是我没有牌，要到哪里去买？”“这个简单，我介绍你去一些有名的牌店，你先准备几百块钱，先买一些基础的牌来上上手，再慢慢投资。你知道吗，只用花上两三千，你就可收集到一些比较强力的牌来跟高手打了，这以后你就不用怎么花钱了……哎？林晓？人怎么突然就不见了？”林晓几乎像用土遁一样从littlewing面前逃走，她抹了抹头上的汗，喘了口气：“好险，我可不想在假期打几天牌就弄得倾家荡产。”

怎么办？林晓几乎绝望了。就在这时，她如获救星地看见了一个人：“哎呀！我怎么这么笨，居然没想到去问她！”于是，林晓连蹦带跳地向Suki的座位奔去……

Suki 水瓶座



特征： 编辑部里脾气最火爆的MM，也是流行风尚的中坚力量。在各个时期编辑部里最流行游戏的活跃分子中，一定有Suki的身影。对各种谈情说爱的游戏几乎都不屑一顾，崇尚暴力的作品，在CS中爆人头不眨眼，并以此得意洋洋。在Suki的字典里没有“废柴”二字。

“口胡！林晓，什么？给你推荐游戏？不可能呀！那帮废柴竟然一个也没说中？我怒了呀，我定要帮你将他们统统轰到仆街呀！我的意见？口桀口桀，定然是《反恐精英——零点行动》与‘魔兽3C’呀！此是强者的游戏，是最劲的游戏呀！”“可是Suki，有没有不那么暴力的游戏……”“收声！林晓，你还未够班呀。要想成为强者，必须要修炼‘CS力量’与‘3C力量’！这样的游戏才是王道呀！来吧，来战吧！林晓，我定要将你轰到爆呀！”“那便来战吧……”一句话没说完，林晓赶紧捂住了自己的嘴巴，像受惊的兔子一样从Suki的座位边飞快地跑掉。

真是越来越离谱了，最糟糕的是差点自己也跟着离谱起来。真没想到，一件想象中很容易的事，最后却变成了这样收场。看了看周围的同事，林晓觉得没有人能帮助自己了。就在此刻，林晓发现一双温柔的眼睛正在看着自己，就像春风一样温暖，像祷一样不可抗拒——这个人就是生铁。

生铁 魔羯座



特征： 编辑部里最BT的人，但很多人也认为越BT的人就越有才华。生铁的爱好堪称生人勿近，少儿不宜。《寂静岭》这样的游戏是他的最爱。生铁就像一朵开放在编辑部里的罂粟花，妖异得令人不敢直视。

林晓跟生铁的详细对话过程无人知晓，但据知情人士透露，在对话结束后林晓出现了头晕眼花的症状。她表示生铁向她推荐了一款叫做什么“草纸”的游戏（Cross后来更正说这款游戏叫做《纸莎草书》），这款游戏是以女性向作为卖点的，玩家要扮演一个现代少女回到古代埃及去跟一群俊男谈情说爱，主题类似于当年那部脍炙人口的少女漫画《尼罗河女儿》。生铁表示，在“五·一”玩这样一款游戏简直等于在享受一次浪漫的出国旅游。当然，林晓对这样的游戏是并不排斥的，不过，当她想起生铁比自己更加喜欢这款游戏时，就突然丧失了要去找来一玩的欲望……



林晓最终没有找到自己能在“五·一”玩的游戏，不过她没有感到失望，因为编辑部的其他人看起来玩得都很开心，估计在“五·一”他们也能跟自己心爱的游戏一起度过。“大软”的读者想必也和他们一样，只要你真正喜爱游戏，就一定能找到适合自己玩的作品。林晓走出恩济大厦，发现外面微风习习，阳光温暖而明媚，这又是一个好天气。也许“五·一”的阳光会和今天一样。“我为什么不能选择去户外踏青，感受一下大自然呢？”林晓这样想着，悠然地向前走去……

Tom Clancy's SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

英雄故事的简单延续

——《汤姆·克兰西的细胞分裂——明日潘多拉》评论

■品游轩 大漠

去年的这个时候，游戏机平台上诞生了一款百万销量的大作——《细胞分裂》。仿佛很轻易地，它就成为汤姆·克兰西和游戏挂钩以来名头最响亮的作品。我们无法忘记它当时为所有秘密潜入类游戏，乃至整个游戏业带来的震撼和探讨。也许是为之所震慑，一年以来甚至没有看到像样的同类游戏出现，就更别提另外的高峰和超越了。不过令人意外的是，虽然《细胞分裂》已推出了续作《明日潘多拉》（以下简称为SCPT），但这种尴尬依旧会延续下去，因为这款新作的单机部分并没有给人们带来足够的惊喜。

系统的变与不变

如果说一年前的《细胞分裂》有什么缺点，那么流程太短一定是它的遗憾之一。一度有消息说，Ubisoft会在此后放出新的地图，使玩家对游戏的注意力能保持下去，但实际上我们整整一年后得到的是这款SCPT。如果不算游戏的多人部分，你几乎会把它当成是前作的一个超值资料片——当然还要刨去对一个资料片来说太过奢侈的CG动画。如果不仔细分辨的话，你几乎看不出SCPT会和前作有什么分别。

SCPT有限的改变表现在以下这些地方：首先是动作的增加。有两个新的动作。一个是半劈腿（Half Split Jump），在较为狭窄的墙壁之间一腿伸直，一腿弯曲撑在两墙间，并可面向更高的墙壁边缘跳抓；另一个动作是霹雳转身（SWAT Turn），在贴墙并探头的状态里，可迅速在靠近两面的墙壁之间切换位置。游戏中设计的一些场景必须用到这两个动作，它们还是比较实用的，不过有些过于神奇。例如在霹雳转身时，即使敌人处在半米开外的地方，他们也不会发觉，显得过分好用了。

SCPT的另一个改进是警报的设计。我们知道，前作中是没有警报显示的，如每当费舍尔被敌人或摄像机发现以及敌人的尸体在光亮处停留太久时，警报就会响起，系统默认在警报达到一定数值时任务就会失败，可玩家并不清楚这一点。而本作对此作了很大的改进，在屏幕显示上明确了一个任务能响起的警报数目。例如有的关卡警报上限是1，就是说整个任务都不可惊动敌人。这样举手之劳的改变的确更人性化了。

还有些小的变化，比如光缆探头（Optic Cable）可在3种视觉模式下使用，而不是前作那样只有夜视模式。有的动作被取消了。例如前作中在门口掀开一条门缝向内张望的动作就不见了，也许开发人员觉得这个动作不是很实用吧（留下它不是更有趣味性吗？）。除此之外，你看到的将是完全的《细胞分裂》前作：同样的引擎、几乎相同的屏幕菜单，加上几乎一模一样的动作，作为一款续集未免令人稍显失望。虽然事实上这款续集也维持了很高的水平，但我们已不会对着在一年前看起来领先的画面、夸张的光影效果徒生感慨了。

关卡设计的得与失

《细胞分裂》的关卡设计有时候是很突兀的。例如在它的最后一关，费舍尔从悬崖下出发，光秃秃的崖壁上悬着若干铁管，这实在是有违真实性的原则。这些地方在SCPT里已尽量避免了，更多的是用脚手架之类更加合适的用具给费舍尔提供能利用的“破绽”（只是有时候你还会很容易地碰到一条滑索横亘在面前）。同时SCPT有比前作创新的关卡设计。比如在大使馆任务里，因为岗楼上的狙击手戴着夜视镜，看不清太明亮的地方，费舍尔反而要在探照灯光圈的照射下大摇大摆地行动，这里是令人叫绝的。还有的地方则打破了场景里永恒的黑暗，在刚潜入巴黎地铁站的地方，不时有列车从旁边经过，刺眼的

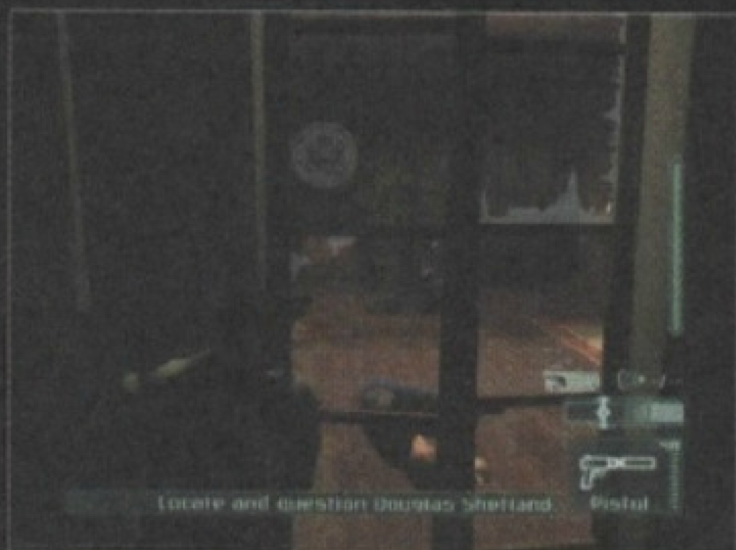
精品 总评 8.4

优点	出色的操控，可让人享受顶级的潜入快感；超值的多人模式，可通过互联网或局域网对战。
缺点	单人模式下的关卡设计仍略显平淡，相对前作鲜有突破。
制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
载体	CD×4
类型	动作冒险
语言	多国语言版（英、德、意、西）
环境	WIN98/Me/2000/XP

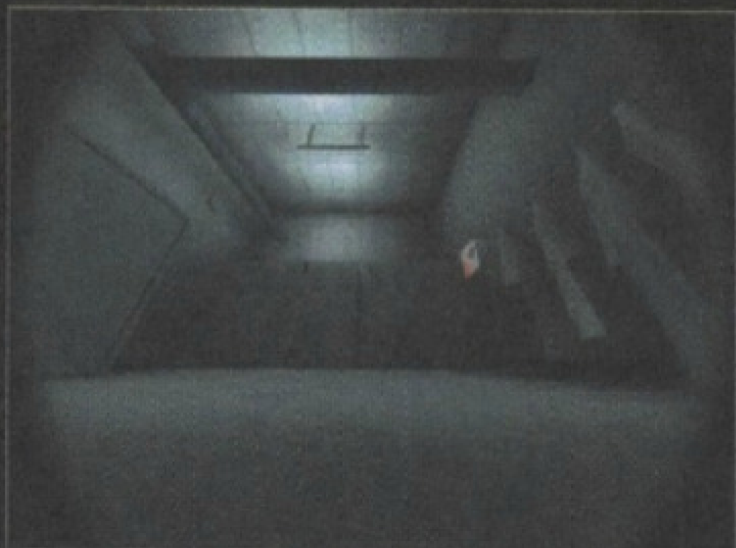
文化包容性：8　上手精通：8　画面：8.5　音效：9　创新：8　剧情：7.5



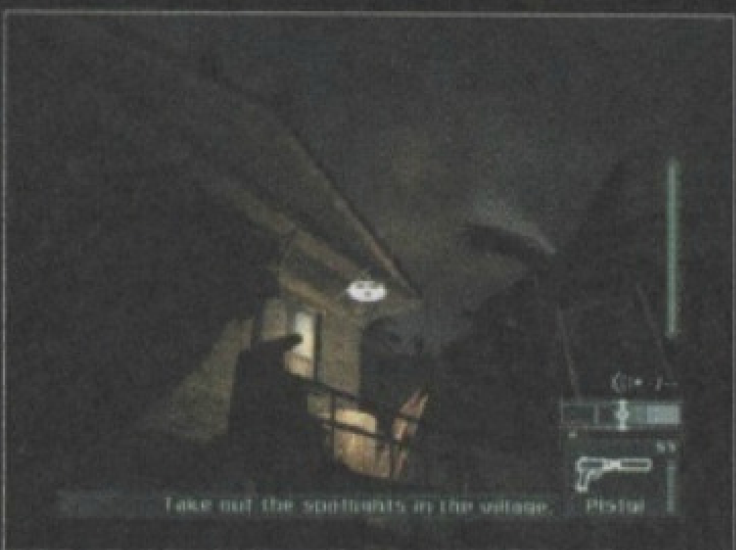
半劈腿撑在墙间。



霹雳转身可以让费舍尔瞬间闪到右侧。


在到达未知的另一侧之前光缆探头是必不可少的。


敌人迷失在冷库的雾气里。



费舍尔的首要敌人仍是这些电灯。


黑暗里不是永恒的港湾，有时也要反其道而行。

亮光透过窗格照进来，使费舍尔在废弃车厢里的藏身处变得不那么保险了——敌人会在一闪而过的亮光里发现费舍尔。同样的设计还有在潜入电视台的场景中，闪电会不时地暴露费舍尔在暗处的身影。也许最令人兴奋的是最后一个任务。由于恐怖分子伪装成保安的模样，因此我们必须通过热视镜来确定机场人员的身份——因为恐怖分子都注射了疫苗，体温会比别人高。这是个绝妙的主意，是剧本和关卡设计的完美结合。在热视镜底下分辨敌我绝对是个刺激的工作，也更好地刻画了特工游戏的独特性质。

和前作相比，SCPT的某些任务更加讲究策略，有时候你需要足够的耐心隐藏下来，等待合适的时机。例如在最后一关的开始处，费舍尔可以靠着候机厅的柱子慢慢挪到另一侧尽头，等那个恐怖分子和保安谈话过后离开，上去制服保安，使用电脑得到开门的密码。当然，你也可在恐怖分子身上打主意，因为他身上也有记录着开门密码的文件，但直接跟他动手就难保不惊动整个大厅里的平民。这样，游戏的很多地方提供了不止一条途径路线和策略选择，就像在独特的火车关卡里你可从车内和车外两条路线经过那个塞满乘客的车厢。更多样化的任务和通关途径在这些桥段都得以体现。

但缺点仍是明显的。因为不可能有太多的任务出现在火车、潜艇这些独特的地点，于是剩下的任务就显得比较没趣了。我们唯一的工作就是放翻一个接一个的匪徒，然后把他们的尸体藏好，久而久之就变成没有意思的力气活了。这显示了SCPT关卡设计的另一面：单调，没有充分利用好整个高度空间。前作中可很好地利用劈腿或挂在铁管上停在空中，在合适时机落下，袭击敌人。SCPT中则几乎没有这样的体现，一般来说任务都是在平地上推进，大多数情况下我们要重复这样的情景：遇到小队敌人，躲在黑暗处，吹口哨把一个敌人招来，背后挟持或直接打晕，最后把尸体扛走，开始引诱下一个。这样有些无聊了，不是吗？但在多数任务不能直接杀人、Ring Airfoil Projectile这样不直接伤人的武器提供太少的苛刻条件下，为了尽量少地触发警报，也是不得以的办法。那么神奇的SC-20K步枪所能提供的花样繁多的辅助道具就变得形同虚设了，手雷、闪光弹也要少用为妙，因为搞不好Lambert和Grimsdottir就会在费舍尔的耳边念念有词。当游戏迫使玩家的行动小心翼翼到极点时，同时也部分地在游戏性上付出了代价，这可能是开发人员始料未及的。因此只能遗憾地说，SCPT的任务设计，平庸和亮点各占一半。

多人模式 等待时间的选择

SCPT的单人部分是由上海育碧负责开发的，在通关后的职员表里，我们可自豪地看到那一串串国人的名字。不过我们也要看到，《细胞分裂3》目前已在加拿大投入开发，相对眼下的SCPT，可能前者才会是真正让我们眼前一亮的制作，SCPT看上去更像是一款在发挥SC1引擎余热的产品。但同时我们也不能忽视，SCPT附送了一个功能齐备的多人联机模式，成为相对于前作的根本性的突破。

这个引人注目的多人模式是在育碧的法国本部进行开发的。因此我们有些奇怪地看到，从屏幕菜单、按键设置各个方面，多人模式都和单机版有所不同。当然这些设定也是从多人作战的性质上考虑，体现出和单机版的不同。在多人模式里，玩家可扮演间谍（Shadownet Team）和佣兵（Argus Mercenaries）两方，有3种战斗模式的选择（脱胎于传统的“夺旗”模式）。而且有意思的是，间谍是用第三人称视角开始游戏的，而佣兵则使用主视角。控制上有很大不同，间谍的行动和动作与单机版类似（增加了一个踩墙后空翻的动作），行动中需要击毁摄像头、红外射线等拦路的道具；而佣兵则基本上是一个典型的FPS游戏角色，用枪说话（佣兵也有3种不同于间谍的视觉模式）。多人模式的手感和单机版有很大差异。单机版是慢节奏的，有时必须控制角色以最慢的速度靠近敌人。多人模式则以对战的特点考虑，从头到尾是快节奏的，即便是间谍，行动起来也是干脆利落，举枪收枪十分迅速，操作感极佳。

总的来说，SCPT几乎是两个完全不同游戏的结合体：一个没有太大变化的单机版和一个新鲜感十足的联机版。SCPT的联机模式决不像很多游戏那样，多人部分只是用来凑数的，它的多人模式是精工细作的，也是野心勃勃的。我们不敢说会流行起联SC而不是联CS的潮流，但起码相对单机任务而言，人们在日后提起这款续作时，恐怕会更为挂念这个看上去可有可无的部分。 P



大家好，我是比尔·斯科特上尉。首先感谢阅读我这本记录的读者，你们能够看到，特种部队队员如何在战场上经历了血与火的考验——这里记录着我从军以来执行过的历次重大特种任务。而今虽然成为部署任务的指挥官，但只要我回忆起那炮火纷飞的岁月，便能感觉到反恐部队战士在间不容发之时，与死神镰刀擦肩而过的惊心动魄。

当我顺利学完所有必须的技巧，从美国科罗拉多特种部队训练中心毕业的时候，我已经成为一名合格的反恐怖战士了，接下来将要面对的，正如你们所说，是世界上最为凶残狠毒的刽子手。有他们的存在，正常人的生活注定不得安宁，正如训练中心里的照片所描绘的，每个人，不管什么时间，什么地点，都有可能遭受来自他们的威胁……

Counter Strike: Condition Zero
反恐精英——零点行动
比尔·斯科特上尉的战场记录

■北京 Alan



黑鹰坠落（Recoil）

05:34，北非。我们执行任务乘坐的直升机在巡逻地点上空被不明武装的火箭击落了，我恢复意识后发现身处残破的民居走廊内，眼前就是坠毁的直升机。现场没有其他人员生还，看来我必须独自撤离这个地区，远处一声巨大的爆炸，一座塔楼被摧毁了。检查了装备，只有M4突击步枪和USP手枪，还好防弹衣是完整的。头戴式通讯器里传来指示：救援部队即将赶到，我必须首先找到失散的Bravo小组。

眼前出现了多名以红布蒙面的恐怖分子，我干脆地解决了他们。刚走出庭院，左边9点方向墙头上就有一名狙击手，将他击毙后继续向前走，穿过一道门折向左，在断壁间两个箱子旁捡到一个急救包。之后拐向右侧走廊，走廊尽头的门突然打开了半扇，里面丢出一枚手雷。我躲在一边，解决身后拿刀的歹徒，悄悄摸进门内，果然，门后还有伏兵。将其击毙后来到一个天井，身后的门吱呀一声打开，我清理了里面的歹徒，拿到一个M4弹夹。打破面前的箱子，钻过露出的裂缝进入一个小间，拿到M4弹夹和遥控炸弹。出门右侧是丁字岔道口，一声巨大的爆炸把我震倒在地，岔道左边炸开了一个缺口。肃清右边的敌人之后向里走拿到急救包，转身通过炸开的出口。进入房间之前我敲掉了窗外站着的两名固定哨，沿2楼塌下的木梁来到上层。屋里凌乱不堪，房门紧锁，一处墙壁已经龟裂。用遥控炸药炸开一个缺口，钻出缺口后习惯性地左右看看，9点方向楼上果然有敌方狙击手，干掉他后跳到胡同里，捡到两个手枪弹夹。向右转过两个弯，消灭路上的敌人，进入右侧房间拿到M4弹夹。左边的通道口涌进了好几名歹徒，正好轮流点名。来到一处开阔的街区，头顶呼啸声过，面前的一辆导弹发射车已经被空中打击摧毁。击毙前方楼上的狙击手后转过铁丝网，又消灭3点位置上的机枪手，下坡右拐进入民房。补充2个步枪弹夹和3枚手雷后，我将楼梯上投掷手雷的匪徒解决，通过房顶来到另一幢民房内，见到了Bravo小组的狙击手，他面前还有一挺M249机枪和一件防弹衣。太好了，后者正是我需要的。

我们沿民房内的通道前行，在一处天井消灭几名敌人，出了民房，把左边楼上的敌

良品	总评 7.3
制作	Turtle Rock
发行	奥美电子
载体	CD×2
类型	主视角射击
语言	英文/中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：8.5　上手精通：7　画面：8　音效：8.5　创新：5.5　剧情：6.5

配置要求	
CPU	PentiumⅢ 500MHz
内存	96MB
显卡	16MB以上
硬盘	500MB


看看这些人，都是高危分子。


和队友会合。


击毙两白痴。


报告，人质已经找到。

方狙击手击毙。来到一处塔楼内，队友爬上了塔楼建立观察点并进行火力压制，我则接受新指示，去寻找剩余的小组并到达脱离点。从塔楼后方的箱子爬上民房2楼，先右转下楼将堵着门口的箱子打碎，这样路就好走了。然后向左进入房间，马上有一名身上捆满了炸药的亡命之徒大叫着冲过来，抢先击毙他后我抹了一把汗，在地上捡到2个弹夹和急救包。清除了几名敌人，下楼后眼前是一片开阔地带，匪徒正在围攻我的队友，竭力破坏脱离任务。清除整个区域后，上级告知Bravo小组的狙击手不幸被俘了，该死，这可不是好消息，我得回去营救他。

我从原路返回，经过塔楼前的通道来到另一处庭院，一辆吉普车急速驰过，撞在右边的墙上，真是蹩脚的驾驶技术。击毙车上的机枪手和右侧房间内的匪徒，见到受伤的狙击手。“伙计，你还能行动吗？”我问。“是的，我受伤不重。”狙击手回答。我找到2个M4弹夹后转身出门，先击毙对面墙头的狙击手，再和同伴一起回到脱离点，直升飞机已经等着我们了。“好了，我们离开这儿吧。”



死头顶的匪徒，出门沿通道来到走廊外侧，先后击毙破窗跳入的匪徒、左侧庭院里的伏兵，猛听到头顶树叶响动，树上还有一个狙击手！

天空下起了小雨，我拖着地上的箱子（按E键加方向键）放到合适位置，垫着它跳进前方的小间拿到发烟手雷，再进入右侧大间，打扫完毕后捡到冲锋枪弹夹、手枪弹夹和手雷，找到楼梯口，依次引爆两颗绊发雷后上楼，通道尽头被大箱子挡着，但我并未携带遥控炸药。左拐消灭路上的敌人进入房间，一辆武装吉普撞破墙壁冲了进来。把房内外和房顶的敌人消灭后在右侧房间找到遥控炸药。返回把箱子炸开，进入房间补充冲锋枪弹夹，又拿到了SG552狙击步枪，没路了，角落有个缺口被木板盖着。打破木板后，下面有个家伙就站在油桶旁边，一起“轰隆”吧。跳下缺口，向左走就是庭院，外面有好多人喜欢用油桶作为掩体，那不好意思了。肃清庭院和屋顶后爬上梯子，翻窗进屋再左拐，穿过露天走廊跳入另一房间，消灭屋内外的敌人来到码头边，解决远处房子里危险的“火箭男”，最后清扫残敌，给指挥部发报，不久船只来了……



秘密潜入（Lost Cause）

23:39，Basilan岛，菲律宾。我们潜入岛上荒僻的民居，准备营救被绑架的人质，但人质的位置和恐怖分子的详细情况都没有得到确认，我必须摸清这里的情况，以便拯救行动的顺利展开。

我携带UMP45冲锋枪和57手枪，悄悄来到民居的外围。沿篱笆右转后有一处人工搭建的下水道口，但上了锁，得找喷枪把锁头弄开。我来到篱笆旁的房间里，里面一位仁兄正呼呼大睡，桌上有一把喷枪。太好了，可别惊动了他的美梦。用喷枪烧断锁头，钻进下水道，声音有点大，似乎被篱笆里的歹徒们听到了，但愿行动能顺利展开。一路涉水摸到主建筑下方，头顶的木板有两个缺口，透下些微的灯光。在缺口处用光纤成像设备观察建筑内歹徒和人质的情况，看上去一切正常，赶紧用步话机汇报情况吧。

支援部队发起了攻击，见鬼，我也被发现了。有人拿着刀冲了过来，现在没穿防弹衣，可不能大意。清除3名匪徒后沿头顶房间塌下的木梁攀进房内，跳过箱子，击毙门口站着的两人，正要前进，不对，地上有东西——一根很细的钢线，天哪，绊发雷。远离它用手枪将右边板壁上的地雷引爆，进入房间打死2人，拿到了霰弹枪和子弹，再引爆油桶炸开墙壁，把右侧的匪徒清除，来到人质所在房间，队友已经控制了局面，我接到新指示，清除前往码头的道路。在墙角找到防弹衣和弹药，再出门把右侧窗户打破，外面还放有霰弹枪子弹和手雷。向前走没多远，墙边有段楼梯，但左侧的一扇门被炸开了，击毙冲进来的匪徒后，在门口张望，12点方向的窗口里赫然有一名愣头青手持单兵火箭筒，闪过第一发，趁他装填时抢先放倒他，又做掉左侧房檐和右侧了望塔的狙击手。回到房间内，爬上楼把2名敌人击毙，捡到急救包。接着跳到“火箭男”所在窗口前的箱子上，爬进去，先解决里面的匪徒，再把两侧通道远端的绊发雷引爆，沿路消灭所有敌人后上楼，干掉右侧的家伙，并引爆油桶，迅速向右走，左边房内有两混蛋猛冲出来，却绊到门口的地雷报销了，我不禁一身冷汗。进房补充了两盒UMP45的子弹，回头发现楼下地板被掉落的箱子砸开一个缺口，从缺口钻进另一房间，打


看见地上的绊丝了吗？


这里有个“火箭男”。



飞弹惊魂（Secret War）

13:24，东北部ICBM发射架，俄罗斯。发射架被不明武装分子占领了，而那里装备有带核弹头的战略导弹，我们奉命前去查看。在操着蹩脚英语的俄罗斯友军帮助下，我进入了发射架外围基地，跑上房顶捡起不知是谁遗留下的G3狙击步枪，又在集装箱后捡到一枚手雷，随后奉命进入基地内部开启能源装置。装置开启后进入设备房，地上尸体狼藉，必须从上方的管道爬到另一边设备间，才能开启通向基地内部的门，夺取控制中心。在桌上我拿到一把Glock18，对于没有手枪的我正好派上用场。

进入基地通道，将左侧9点方向的一名雇佣兵击毙，在箱子后面拿到2个弹夹，再打开一扇门，刚进去，身后的门就关上了。打开眼前的门，发现里面都是易爆的燃料桶，而且铁丝网对面的白衣军人正和雇佣兵激烈交火，不好，要是流弹打中燃料桶……我不及多想，捡起地上的弹夹和手雷，向左边的通道内冲去，门关上的同时一阵剧烈的震动……

转过弯来，又看到白衣军人和雇佣兵交火，看来是两伙人在火并，那么就通通清除。来到通道尽头，门从里面卡住了，只好从旁边跳进去。里间的地板已经被炸塌，解除对面电梯间一带的威胁后跳到下层，进入通道，消灭几个敌人后捡到了一杆SG550，它可比短程MP5更具杀伤力。后面的通道关闭了，只能一直向前。来到发射架的天井，在底层平台击毙上层的岗哨，进入一个分离间。向内的入口被箱子挡住了，我尝试着开启开关，结果门压下来砸坏了箱子，我得以从小小的空隙中钻了过去。上楼之后发现又有人在火并，而且把管道打坏了。清理现场后我关上了阀门，防止有害气体泄露。虽然是在执行任务，但环保意识对自己的健康也很重要。

进入控制中心后和队友会合，不好，控制中心的主计算机被破坏了，不能停止导弹的发射程序。在机柜中间捡到一枚手雷，进入另一侧通道，前面是一道有故障的门，按下开关后门不断地上下活动，只能看准时机钻过去。走出天井第2层平台击毙井口的狙击手，在对面的通道口看到了阵亡队友的尸体和他身边的遥控炸弹。我没有时间悲痛，捡起遥控炸弹，不断击毙反扑的敌人，直到进入升降机。从升降机出来后，一路面对队友的遗体，我只有冷静地用精准射击回报那些可耻的雇佣兵。通道尽头的去路被铁丝网挡住，我跳上箱子，走上层管道翻越铁丝网，再启动叉车撞开拦路的箱子。到下层炸开天井底部的门，抓住导弹预喷射的间歇敲掉12点位置上的哨兵，等待合适的时机穿过导弹底部支撑架，在输油管线下方见到了小队指挥官。我将炸弹放在输油管线上，把遥控器交给指挥官（按E键），迅速击溃脱离点的雇佣兵后和队友一起上了车。爆炸声中，一架武装直升机阴魂不散地出现在天空。我架起车尾的机枪，恨恨地瞄准它，献上最后的礼节！





摧毁直升机！



血债血偿（Building Recon）

16:37，Ventspils警察总部，拉托维亚。当得知恐怖分子武装在城市的某地区藏匿着核弹的消息后，我们出发了。

轻雪微岚中不时夹杂着鸟鸣，冬日的下午相当惬意。本应很好的心情却因为身处敌占区而变得肃杀和谨慎。队友打开了通向匪巢的狗洞，我又要偷偷摸进去了。我躲在建筑物外围的箱后，利用成像设备侦察情况，趁巡逻哨背对我的时候，迅速摸进右方的楼房里，再折向左，避开篱笆外的哨兵，钻进左侧的通风道。向左走了一小段，在另一出口等待外面的哨兵背对自己时，快速爬上对面的消防梯来到楼顶。右侧墙后有个打盹的狙击手，我要在他眼皮底下打开左边门上的锁。尽管动作很迅速，但还是惊醒了这个蠢货，我躲在箱子后，直到他重新坐下来熟睡才摸进楼内。房内是个仓储间，12点方向的通道口有2名哨兵，我用喷枪弄开左侧通风口的锁，钻了进去，没想到脚下一滑，踩碎了挡板落入下层，该死，敌人肯定会听到的。用喷枪烧断头顶的木条进入杂物间，再次爬进通风管。在出口处等两名闲聊的哨兵离去，迅速钻出管道向前左拐，打开一扇木门，里面有位仁兄正酣睡，可到处都是酒瓶，碰倒哪一个势必都会惊动他。我屏住呼吸，小心跳上他面前的箱子，沿货架顶部钻进通风管，还好没有一脚踢中他的头。管内有一个缺口，等缺口下方的哨兵走过后继续前进，进入下层后再次避开缺口处的哨兵视线（2个固定哨看不见自己），钻出管口后马上左拐，在打开的门口前跳上左边的箱子越过电网，在楼梯底部捡到急救包，慢慢摸上楼梯。天，有个家伙拦在路口，幸好他身后的楼梯扶手断了，可以爬过去。来到顶层，拿出照相机将下方仓库内部的核弹和雇佣兵都拍下来。陡然间右边的木门被猛烈撞开，我拿起桌上的冲锋枪和沙鹰手枪撂倒了两名敌人。跳下楼梯后拿到急救包和2个手枪弹夹，再从电梯顶部的小口钻出去，进入通风管来到仓房内部。

雇佣兵开始疯狂反扑，从队友打开的门进入一个房间，部分队友正在这里抵抗敌人的进攻。我拿起地上的M4和防弹衣，从通风管迂回到房间外侧，引爆



恐怖分子有坦克啊！

油桶炸死进攻的匪徒，到达房外的街区。空中打击摧毁了正前方的机枪手，我在庭院内拿到弹夹和急救包后右转前进，将房上的狙击手消灭，穿过房间内来到另一片街区，天哪，墙后面冲出一辆坦克！它撞断的电线杆砸烂了岗亭，露出一个下水道口。我从底下钻过去，弹药箱里赫然放着4枚反坦克火箭，谢天谢地，一枚就够了。坦克炮塔被火箭掀飞后砸开了木篱笆，钻过去一路突进，消灭拦截之敌，把水池对面一个机枪手炸飞，之后左转来到铁门前，拖动铁箱子到门边跳过去，翻过矮墙引爆油桶炸开门，在房内拿到Scout狙击步枪。钻过墙后出门打掉对面房顶和头顶上方的4名狙击手，向右进入通道后敲掉2名狙击手，又击退雇佣兵头目及其手下。炸开左边露台，下去拿到M4弹夹和急救包，回到上层，绕过喷水池进入民房，清场后在打开的房间内补充了弹药，还拿到了AK-47步枪——正好让对方血债血偿。我继续前进，以准确的点射击毙路上的伏兵，将教堂2楼的狙击手击毙，冲进教堂内消灭四下里的残余势力，再快速冲上礼拜堂，用AK不断问候面前这位元凶的头颅。击毙他后我马上拆掉了已经在倒计时的核弹（从听到雇佣兵头目说话开始，包括拆除核弹的10秒在内，只有30秒行动时间）。


上面有个狙击手。



拔牙行动（Druglab）

05:56，波哥大的毒品实验室，哥伦比亚。我们受命摧毁这里的毒品制造工厂，并解救被绑架的人质。

黎明前夕我们到达了毒品工厂外围。好景不长，途中一名队友不慎踩到地雷殉职了，我独自前进，打掉左侧岗楼上的哨卡，进入右侧岗楼，打穿地板后跳下去，再冲出屋外消灭四周的歹徒，爬上被击毙的哨卡所在的岗亭，捡到霰弹枪子弹。经过废弃的坑道，在警戒房间内拿到Scout步枪，打破窗口，击毙房外的岗哨，钻过矮墙后用遥控炸药炸毁一处设备，用喷枪打开下水道的缺口，钻过下水道进入建筑内部，打死2名匪徒，拿到了UMP45冲锋枪，可惜子弹太少。来到设备间，先拖开堵着门的箱子，再打破窗口钻进去炸毁处理装置，转出来进入左边的门，快速击毙里面的敌兵和窗台边的"火箭男"，在楼外待命的队友立刻开始了户外清理行动。我冲进楼道内清场，又炸毁一处设施，从倒塌的木梁下钻过，来到天井对面的房间拿到手枪弹夹和急救包，下楼击毙3名反抗分子，队友开始接触人质，我则为他们做掩护，依次击毙从2楼赶来的多名匪徒。屋里的喧闹渐渐停止，只剩下尸体和血迹，我炸毁了桌上的毒品和原料，和队友一起冲出门外，放倒了埋伏的狙击手和几名混蛋，确定安全后我炸毁了最后一台处理设施，返回将人质带到脱离点。在等待直升机到来的时间里，我为铁网门外3点方向的最后两名匪徒宣判了死刑。


Shotgun很难用……


炸毁前面的设备。



清洗水城（Motorcade Assault）

02:18，威尼斯东部郊外，意大利。我们受命在此埋伏等候，并清除一个臭名昭著的黑帮组织，他们的存在严重威胁到了许多人的安全。在车队到达攻击位置之后，我摧毁了领头的开路车，黑帮们开始从各个角落里反击，打扫现场后发现头头不在毙伤人员名单内，真是个坏消息。

几名狗腿子冲了上来，击毙他们后随着攻击小组进入楼房内，AUG步枪在巷战中非常好用。战斗中指挥官不幸受伤，他命令我加紧行动。进入右侧楼道来到露台外，踩着一块横搭的木板穿过房间跳到对面走廊，捡起一件防弹衣，再回到木板通向的房间内按下开关，楼下的铁门打开了。事不宜迟，穿过铁门来到房间内，隔着窗子我看到外面的队友正在遭受黑帮伏击，可是房门被反锁了，窗户也打不破，我只能眼睁睁看着他们一个个殉职！歹徒终于打开门冲了进来，那么让你们尝尝被射中的滋味吧。




准备执行命令。

清除了花园后我走进对面的楼梯，打掉了塔楼上的狙击手，又炸死了楼上的伏兵，然后登上屋檐的突起，辗转跳下另一处上锁的通道内。右转下楼消灭几名歹徒，来到地下层，进入古老的城市下水道，连续消灭妄图偷袭我的帮众，从管口爬到适才炸毁车队的街道上。击毙远处的2名狙击手后在街道尽头右拐，来到河道边的空地上。这里黑帮集结了重兵把守，我依靠地形连续射击，将对面楼上、头顶楼上的4名狙击手和众多匪徒放倒，在走廊尽头拿到Scout和几个步枪弹夹。河对面，黑帮头目正在房间里叫嚣，房间的窗户是防弹的，怎么办呢？桥被炸断了，我从水面停泊的数条“刚朵拉”上走过对岸，在近处终于看见窗户上有一个洞，而房外的弹药箱上放着好几枚手雷。那么得罪了，老兄，这是你自找的。将手雷从窗上的洞里扔进去报销他，然后从左侧的通道突围撤退。穿过门洞来到脱离点，橡皮艇已经等在河边，楼上有2名黑帮狙击手，左侧围墙后也有1名匪徒在顽抗，我决不能让队友再牺牲了。

再见了威尼斯，你的河流里洒满了我太多的辛酸和痛苦，我不愿再回到这里……


多么狰狞的面孔。



冰海孤舟（ThinIce）

在休假了一段时间后，我接到了新任务。由于怀疑恐怖分子利用一艘可疑的破冰船进行破坏活动，上级派我潜入船内，将船截停。我的潜入工作完成得很好，没有引起任何人注意就进入了贮藏室。用喷灯烧掉栅栏门上的锁，弄到一把UMP45。开门刚打算出去，天，这里竟然有自动机枪，还有持枪匪徒！看来悄悄行动是不可能了，那就大张旗鼓地来吧！一个闪身出去把机枪手击毁，顺便把那名匪徒也料理了，附近的敌人听见响动纷纷来查看，只落得同样下场（房间上方隔板上的物品可贴着左侧墙壁蹲着走过去拿到）。

来到甲板上沿着船舷走，很快就见到一扇紧闭的舱门，炸药派上用场了，我炸！冲进去把敌人和机枪都收拾掉，关闭全部3台引擎，船停下来了。我沿着匪徒援军过来的方向上去，干掉上面的敌人和机枪，门是堵上的，只能跳窗了。干掉这里的敌人，沿通道来到楼上一看，咳，这不就是刚出来时的贮藏室嘛。走到另一边，沿着通道前进，一路上有不少弹药补给，干掉几个敌人后，击毁船舱里的自动机枪，穿过船舱来到另一侧甲板（这一关弹药真的很充足），登上舱口舷梯走过舱顶，再爬下甲板，终于来到了船头。我从船头的舱口下去，轻松摆平里面的敌人后沿通道前进，爬上梯子来到驾驶舱，当然我也没忘了在爬到顶舱之前先扔一枚手雷上去，结果驾驶舱的敌人都变了碎肉，唯一失策的是居然没逮到匪徒头目，而且他还锁上了门。我只好先转动驾驶装置，把船调转航向，然后把门炸开，但等我爬到顶层天台时，恐怖分子驾驶的AV8B垂直起降战斗机已经起飞了，他似乎没有逃走的打算，反而回头来攻击我。手边的AWP正好派上大用场，看我步枪打下飞机的壮举（飞机扫射或发射导弹时只能躲在黄色建筑后面；开始趁机多打几枪，后面就能靠机体中弹后的尾烟确定飞机位置；狙击飞机前先干掉下层扔手雷的家伙会比较方便）……几轮较量过去了，飞机最后还是没掉下来——它在半空爆炸了！

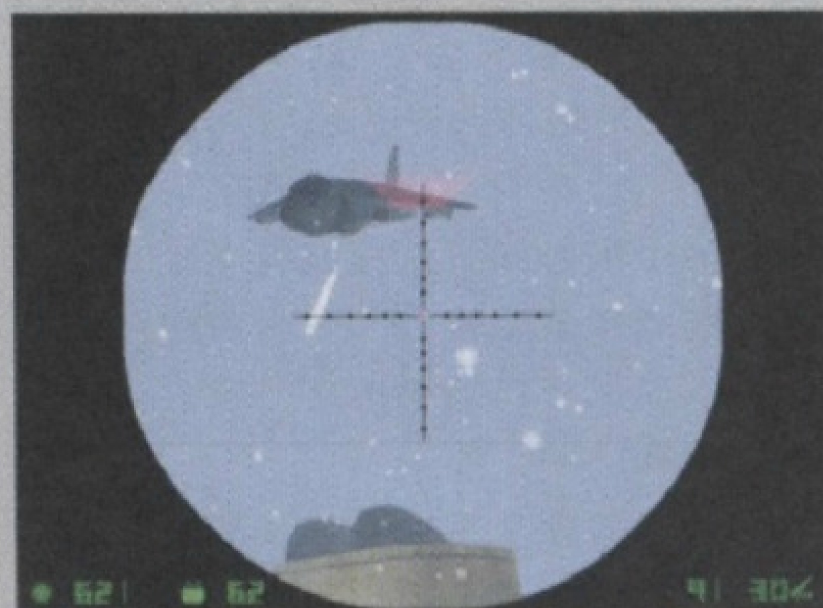




代号雏鹰（Downed Pilot）

10:27，Puerto Iguazu矿场，阿根廷。我们的巡逻直升机又被击落了，敌人真是越来越猖狂了，这世道，为什么不安分的人就这么多？我们火速赶往事发地点，飞机残骸是找到了，可现场见不到一个生还者，地上倒是血迹斑斑，还有一些补给品散落四周，看来是遭遇了敌人，生还者很可能被俘，必须马上展开营救行动。

砍开挡路的木条，沿溪流往前搜索，击毙几个敌人后发现一架运输机残骸，这里竟然埋有地雷！队长说只能护送我到这里，后面得靠我独闯矿坑了，单干就单干吧，反正死一次和死四次没有什么区别。干掉残骸内外的敌人，弄到一杆Scout，借助机体跳到上层，几刀砍开了挡路的山藤，不过地上的地雷倒是比较棘手，这种狭窄的拐角地形分明就是敌人埋伏打黑枪的绝佳位置，我只好先跳上右侧的岩石突起，用Scout一边侦察一边慢慢向外移动调整位置，拐角处的一个伏兵和远处树后的狙击手就这样不明不白被我干掉了，随后我纵身跳到对面的岩石突起上，换成FAMAS往外冲，这一冲才发现对面果然有重兵把守，还好那位持火箭的仁兄一发打空，没等装弹就被我一枪击毙，狙击手自然


击落AV8B！


看见那哥们了吗？

也没有开第二枪的机会，看来刚才谨慎行事是对的，要不这一只火箭筒，两个狙击手外加地雷可够我受的。在附近找到急救包，砍开山藤下到矿坑，干掉这里的几个敌人，扳动开关放下矿车，从矿口下去穿过坑道来到另一侧，清剿了这里的敌人。爬梯子到上层，再干掉几个，穿过通风管到另一边，这里有扇门，得用炸药解决，不过我好像没带炸药，真是失策。继续前进，操作桌上的电脑（可控制）打开房间里的门，进去碰到一个爱站在排气扇前面的笨蛋……可怜呐！扫平路上所有敌人，扳动开关把挡住坑道口的矿车拉开，一路推进去（这里要注意节约弹药，救了飞行员以后就宽裕了，急救包倒是一路都有），转动管道上的阀门打开铁门，在架子上拿到遥控炸药，再往里走，终于发现了一名飞行员，干掉屋里的敌人后在2楼找到一个开关，兄弟我这就开门把你放出来……嗯？牢门没开，另一边的门倒是开了，我正想查看一下到底怎么回事，队友们"及时"赶到了，这里由他们接管，我得去找另一个可怜的家伙。

从刚才打开的门进去，干掉几个敌人，这里的墙得用炸药炸开，刚才弄到的炸药正好派上用场。巨响后墙壁被炸开，往里走（这里的通风口打烂后钻进去，可以弄到防弹衣和武器，不过里面也有敌人在把守）再炸开一堵墙，用喷枪把锁烧开，在排水口上再装一颗炸弹，巨响过后那边的队友发来通讯，飞行员已经得救了，我赶紧返回跟上他们（从排水口下去走到尽头可找到P90）。沿路返回开头没有炸药爆破的那扇门，现在它可挡不住我了，进去后来到一个操作间，这里又有电脑，按上次的经验用电脑开门，一股黄绿色气体猛地从通风管口喷了出来，不好，是圈套！该死……

不知昏睡了多久，等我醒过来的时候已经在牢房里了，救人者反被抓，真是讽刺。等救援是不太现实了，得自己杀出去，不过手无寸铁……敲敲四周墙壁，哈，这墙真破！在枯骨旁弄到一把匕首，好极了，来到牢门前拼命敲门（在门前按E建），一个白痴很快就不耐烦了，打算过来教训我一顿。等他打开门，立马当头一刀毙命！趁另一个家伙还没来得及反应，我赶紧抢到桌上的M4，枪声过后他也"光荣"了。把补给品搜刮一空后跳上梯子爬上去，打破通风口回到刚才中计的操作间，沿通道来到屋外，终于和队友会合了。我们的目标是前方的木板房一带，解决了这里的敌人后在屋子里发现了那名"姗姗来迟"的飞行员，据他说还有一名被俘的飞行员被带到地洞内了。但地洞的入口在封闭的栅栏里，我只好先把这家伙带到安全区。这时一所房子内又出现了敌人，将他们通通放倒，然后轻松地利用屋檐跳到栅栏内，在地洞里找到最后的幸存者，这时暗藏的敌人还打算反扑，在我们的强大火力压制下这基本不会成为事实……



不好，这是陷阱。



城市追凶（Hankagai）

17:23，东京城市重建计划部，日本。 因为事先有人发来恐吓信，意图刺杀计划部的高级官员，我们被派遣驻扎在计划部附近，负责官员的安全。在商店街的2楼看下去，一切都很平静，但这是暂时的……突然之间枪声大作，恐怖分子！人们四散躲避，队长保护着高层人士撤退，我必须马上支援楼下的队友。

冲到楼下，两名队友已受伤倒地，两名恐怖分子正打算往大门里冲。难道我手中的AUG是水枪吗？干掉楼下的几个亡命之徒，顺便把楼上阳台的狙击手一并收拾了，刚清理完现场，队长发来命令让我迅速与本队会合。在大门旁的急救箱里找到一些药品简单处理伤势后，我赶紧沿着高层撤退的方向追赶本队，来到巷口，仅剩的几名队友都在这里警戒，必须有人搜索一下附近以确定是否安全，这个任务当然就交给我了。没想到刚朝巷子里走出没几步，垃圾箱后就跳出一个匪徒，没说的，当头一枪放倒他，这下巷子的伏兵也暴露了位置，我冲过去把他们轮流收拾了。正想喘口气，另一侧路口突然传来枪声，该死的！匪徒头子声东击西，又打伤了我们一名队友，还好高层官员已经顺利撤离，我沿着敌首脑逃跑的方向追过去，一路上不时与零星匪徒遭遇，不过有弹药和急救箱帮忙，而且我的手脚还算麻利。从急救箱后面的梯子爬上去……好黑的通风管道，没有战术手电还真是麻烦，还好很快就出来了，这里看来是商店街的另一侧，沿着唯一的道路前进，推开两扇门，一名匪徒耍了个侧滚翻亮相，两枪把他打倒，前面是个楼梯口，似乎有猫腻……Oh no，火箭筒！我赶紧闪！还好那个笨蛋也没瞄准。干掉这个没长眼的家伙后落到地面，再收拾一个想打伏击的蠢货，找到弹药和急救箱后继续前进。铁丝网和它后面的两个匪徒都难不住我，把铁箱拖过来垫脚，利用垃圾箱翻过去。旁边的墙壁好像已经开裂了，这非常可疑！几刀把墙壁弄开，进去搜到一些弹药，看来是匪徒们的私藏品，先没收充公。



继续前进，匪徒头子刚跑过去，剩下的杂碎还打算拖延我消灭他们老大的时间，这怎么可能呢？几番交火后不仅把这些家伙全部消灭，还分别在花坛和贩售机上方的阳台上弄到了武器弹药和防弹衣。不过两个铁丝网还真把我挡了一下，就趁我拉铁箱翻过铁丝网的时候，匪徒头子竟然跑掉了，还把卷闸门也拉了下来，真该死。还好有个通风管可以利用，把大



这是个秘密地点。

木箱打碎，上面的铁箱掉了下来（这里要小心别让铁箱落到斜坡下，否则会拉不上来）垫着脚爬进通风管，这之前我还发现一道卷闸门旁的小垃圾箱是个暗藏的开关——里面的东西照例归我了。从通风管出来是个车库，清理掉几个匪徒后补充弹药，再把门旁的栅栏打烂，一按按钮，门应声而开，对面12点方向上有狙击手！两枪把他打下来，继续前进，再顺便扫扫垃圾……又是栅栏门！听听声音，匪徒还劫持了人质，我赶紧去2楼把门打开（旁边垃圾箱里有补给品，花圃里有弹药，树上有防弹衣），几个白痴冲上来螳臂当车，当场就把他们送回老家去。冲到斜坡下，又是铁丝网，对面的头目劫持着一名女学生当肉盾，边开火边往外挪，愚蠢的家伙，要怪就怪你长着高个儿大脑袋吧，瞄准这家伙头部几个精确的点射，人质小妹妹，你自由了。



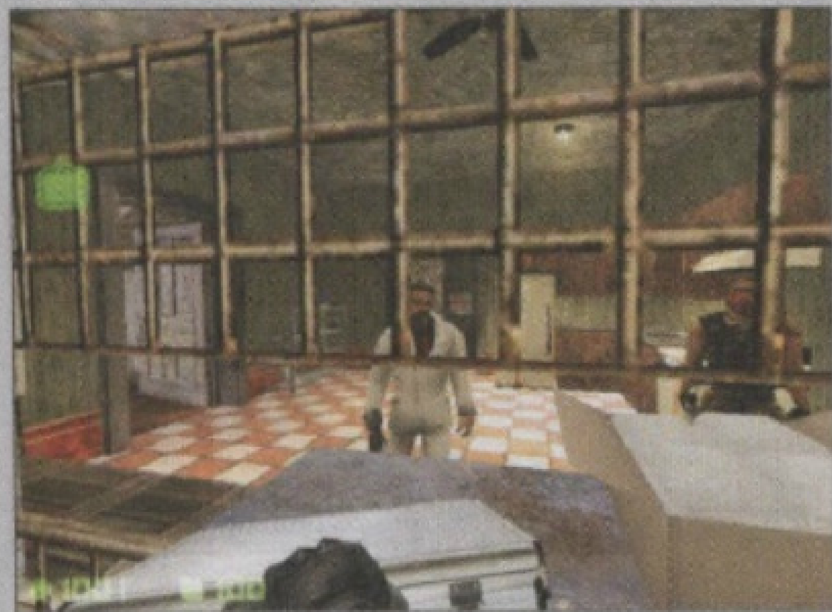
这里也是秘密地点。



毒枭末日（Turn of the Crank）

17:00，加州高速公路旁的村庄，美国。这次上级安排我假扮黑帮买方与毒贩交易，独闯虎穴是我的长项没错，不过那是提着M4，不是提着上百万的美元……现在只能克制自己，千万不能露出马脚来（不过似乎也没什么机会露马脚）。按动门铃，门应声而开，屋子里都是荷枪实弹兼面目狰狞的家伙，还是少搭理他们为妙。

我提着箱子继续往里间走，来到窗前，把一箱子的“华盛顿”一亮，毒枭Sepulveda马上笑逐颜开，不过他的笑容还没来得及绽放，两枚闪光弹就飞了进来，队友们到了，可是我眼前……我抽出手枪干掉屋内的匪徒，跃过破窗来到隔壁屋子，这里有的是AK-47和弹药，我刚把自己武装起来，外面的匪徒就开始反击了，一名队友当场中弹身亡。我连忙冲出屋外，几个精确的点射把仓库2楼的敌人打翻为队友报了仇。清理仓库外围后，我利用废车、屋檐和放空调的高台跳到仓库顶上，从洞口进入仓库。仓库里到处都是匪徒，有个家伙还操着一挺机枪，不过在我各个击破的战术和精准的枪法面前，这些匪徒都相继下了地狱（在其中一个封闭的隔间里可以看到有一挺M249和一些弹药，但是旁边的木箱却跳不上去，可以把待会用来垫脚的铁箱拖过来垫一下，或从敌人那挺机枪附近的隔间进去，利用箱子跳到横梁上，再从横梁落到这堆箱子上。拿到这挺M249对困难级别的游戏有比较大的帮助，而简单级别的话AK就足够了）。在仓库里间我找到一个可以拖动的铁箱，利用它跳上旁边的箱堆，来到阁楼上，推门进入仓库的另一边，这里敌人也不少，可惜借助地形以一敌百是我的长项，没过多久他们都成了枪下鬼。沿着楼梯来到2楼，看来这里就是Sepulveda的老巢了，他居然还大言不惭地在叫唤，等着吧，今天这里就是你的葬身之地。



这可是美元！



瞄准他的头打吧！



钢筋丛林（Alamo）

14:00，Boshistan美国大使馆。这个中东国家刚刚经历一场内战，美国大使馆的工作人员被恐怖分子扣为人质了，我们的任务就是迅速救出人质。刚前进没多远就遇上了敌人的抵抗，把3名恐怖分子解决后队友发现道路都被堵死了，无法前进，其实何必要走门呢？

我借助垃圾箱爬上排水管，踩着屋檐过去（这里如果向右跳到平台上，再借助窗台和空调跳过去可以进入2楼打开的那扇窗户，在这里能捡到一支G3，还可以利用墙洞干掉一挺机枪），没走几步，前面的窗子就被撞开了，两名恐怖分子冲出来向我开火，把他们干掉，再从窗子进入屋内，开门从地板的破洞下到一楼，门被堵住了，走通风管过去，一路清扫，反正子弹急救包防弹衣随处可见。借助一堆箱子和空调爬上2楼，地板上有个洞，不过我还是打算先到隔壁房间看看，不看不知道，一看吓一跳，从破洞向外张望，外面的开阔地四周竟然都是敌人，还有狙击手和“火箭男”（火箭筒好像打不进这个房间），趁此机会先把他们干掉。下楼出门，顺手清理附近的敌人（如果之前没有干掉那挺机枪的话这里它会让你很不爽），打爆高台下的油桶，一块板落到我面前，正好成了一座桥。上去进门，沿着通道走，然后就是一场激烈的枪战，即便是身经百战的我在击毙了屋里屋外一大堆敌人外加一挺机枪后也不得不找急救包处理一下了。

稍事休息后继续前进，废车旁的木板帮助我来到2楼，从这里下去就是大使



那是个固定哨。

馆后面了，看来必定有重兵把守。果不出我所料，敌人的机枪、狙击手和十几把AK都在这恭候我呢，不过这点兵力……实在是天真得可以。肃清这些敌人后我找到了两名人质，并迅速把她们带到脱出点。就在我呼叫了接应直升机之后，四周竟然又出现大批敌人，还好在直升机的配合下总算是有惊无险（一定要小心对面阳台的火箭筒）。


呼叫支援！

听到控制室内传来定时炸弹倒计时的响声，这些疯狂的家伙！我用急救包草草治疗一下，端起机枪就往里冲，屋内的敌人瞬间被灭，我赶紧去拆除炸弹。好不容易把两枚炸弹拆完，里屋又响起了定时器的声音，再次杀敌、拆弹……成功（要点：拆弹时可以同时装子弹）！恐怖分子头目已经气急败坏，派出两名持机枪的大汉来跟我对射，这些散兵游勇哪会是我的对手（要点：抵近射击头部）？扫翻他们后，我冲出屋外，在右侧的弹药箱上找到遥控炸弹，"到地狱去吧，你的同伙在那里等着问候你呢！"

限于个人原因，我的战场记录只能写到这里了。在这个充满了不安和危险的世界上，我们唯一的忠诚就是为了其他人每天的鸟语花香和平安来去；我们唯一的信守就是为了其他人能够看到明天的日出；我们宣誓效忠祖国打击一切构成侵害的威胁，无论国内的还是国外的。我们的要求并不高，勋章和晋职也不是我们的最终目的，或许我们永远生活在阴影、晦涩和恐怖下，但我们仍然渴望安定和平，因为没有硝烟的人生、路边行人和孩子随意而完整的笑容就是对我们的最大奖赏。

致以崇高的敬礼！

反恐怖部队上尉比尔·斯科特
2003年12月24日圣诞前夜



恐惧总和（Rise Hard）

19:40，北爱尔兰贝尔法斯特总部，英国。一批激进分子控制了大厦，并打算在两小时内引爆核武器，没有时间了，唯一的办法就是强攻。

我所在的小队负责从大厦中间的连接天桥攻入，因为整个攻击面都在敌人的火力范围之下，而高处的机枪目前根本无法对付，因此没有丝毫可以停步的余地。我向连接天桥对面的敌人扔出一枚手雷后就冲了出去，凭借精确的射击和合理的规避，我在到达桥对面之前就击毙了桥面上的所有敌人，而自己仅受了轻伤（不要恋战，尽快冲到狙击手正下方的视野盲区，这样机枪和狙击手都打不到你，进入大楼时至少应该有30以上的HP和40发以上子弹，否则后面会比较难打），在利用敌人狙击手的盲区将上方的敌人一一击毙后，这里我能做的事情已经没有了，唯一的目标就是潜入大厦。

短兵相接的攻防战在大楼中交错上演，为了更清楚地了解局势以免被恐怖分子夹击，我不停地利用办公桌翻越隔断，在消灭恐怖分子的同时也不停地寻找补充弹药，但恐怖分子实在太多了，特别是扔手雷的家伙和不时出现的"火箭男"，相当棘手。还好由于我经常在隔断上行动，很容易发现火箭筒的位置，而且这样也不利于对方瞄准，才躲过了好几次大劫。好不容易清空了办公区域，并在一个隔断里找到了遥控炸弹，上级命令我马上到3楼去停止安全系统的运作。清理电梯间的敌人后，我在电梯间找到了不少弹药和补给品，乘坐电梯来到3楼，这里敌人并不多，我很轻易就解决了守军，并炸毁了安全系统和压制正门的两挺机枪，这时新指示也下来了——迅速占领电梯并到达顶楼！我整理了补给和弹药，轻易占领了另一侧的电梯间，当电梯上行到39楼的时候传动装置遭到破坏，停在39楼和40楼之间，该死的恐怖分子！干掉想把我夹死在电梯里的几个敌人，我从唯一的出口——电梯轿厢顶上的紧急出口出去，沿着检修梯向上爬（40层的电梯间有补给品和弹药），然后打破一个通风口，钻进43层的电梯间，再次利用轿厢和检修梯向上爬，这实在是次很刺激的攀登体验。在经过了一段"木板惊魂"（不能站在木板上，只能站在中间的钢架上，打碎木板然后向电梯间的门跳过去）后终于来到50层，干掉敌人后我才发现这里的门竟然都锁上了！只好再次钻进通风口，此时又有新指令传来：躲开敌人武装直升机的攻击，直取楼顶！

这个命令真是说说容易，敌人一路上摆下这么多的狙击手和火箭筒，别说有直升机扫射，就算没有直升机扫射也是困难重重啊。经过不断的躲闪和准确的射击，我还是顺利登上了回旋梯，冲到了顶层，敌人的弹药库也帮了我的忙，损耗的补给很快得到了补充。我正打算继续前进，仔细一看才发现通向顶楼的唯一道路竟然是屋顶边缘十多厘米宽的突出部分，稍有不慎就会变成空中飞人，弄不好还会被冠以"企图飞行"的罪名……还好，谨慎为上，安全通过。屋顶仍有重兵把守，这些家伙的抵抗行动实在有点多余，我一路凭借建筑的掩护进行还击，终于来到了顶楼恐怖分子头目盘踞的通讯控制室，最终的战斗似乎马上就要拉开帷幕。咦？怎么回事？突然眼前一黑……醒来才发现恐怖分子头目拿着大刀站在旁边。打算和我拼刀？看来我没得选择了，只好捡起地上的匕首，在灵活闪避的间歇中捅几刀过去，恐怖分子头目血流如注，不敌而逃（用特殊攻击的劈刺），这时我已经


要和他决一死战。


最后的敬礼。

太閤立志伝Ⅴ TAIKO-RISSHIDEN（下）

■北京 蓝星、赤军

服部半藏篇

服部半藏名叫正成，其父半三保长本是伊贺众，后来结束忍者生涯，投靠到三河松平家做了武士。游戏开始的时候，半藏还是松平家臣，跟随松平元康（即后来的德川家康）为骏河大领主今川义元效命。今川义元统率大军西进，想要杀入京都，控制天下，为了抵御今川大军，尾张小领主织田信长派兵进攻南方的鸣海城（此地本是织田家的领地，才被今川策反不久），义元下令松平元康运送军粮增援鸣海。这一仗半藏也参加了，任务非常简单，只要拦住追敌，护送元康队安全靠近城池就可以了。然而就在鸣海运粮的第二天，著名的桶狭间合战发生了，今川义元被杀，今川军一溃千里。松平元康趁机夺取故乡三河冈崎城，脱离骏府的辖制，自立为大名。夹在织田、今川两大势力中间，为了应对来自暗中敌人的黑手，元康找来半藏，要他恢复忍者身份，回归伊贺，作为自己的重要臂助——忍者的剧情，其实从此时才正式展开。

半藏在伊贺忍者之里拜见了“头”百地三太夫，受赐一把3级的锁镰（对呀，这样才像忍者嘛），也见到了粗鲁、健壮，看自己不顺眼的石川五右卫门。半藏最初的身份不过下忍而已，必须靠不断地学习、工作来提升自己的能力和级别。百地三太夫会不定期下达指令，由女忍者库诺（没错，就是也负责给九鬼嘉隆下指令的那个MM）带给半藏，半藏必须在一个月内赶回去接受任务。相比武士和海贼的情节，忍者（或者不如说百地本人）是相当严苛的，基本上你上一个任务完成没过几天，气还没喘匀呢，库诺就会再度出现在面前：“头要你一个月内去见他。”所以，想挤出点时间来自我修炼和搞人际关系，完成任务后还是先别急着回去复命，给自己留点自由时间吧。更叫人头疼的是，忍者接受任务不像武士或海贼，可以自己在适合身份的各种任务中作出选择，而是头说什么就是什么，没有转圜的余地。我明明各项技能都已经是4级了，头却仍旧吩咐说：“半藏，此次的任务是修炼！”吐血……

不久以后，松平元康和织田信长结盟，正式向故主今川氏挥舞起长剑。在他统一三河以后，更杀入远江国，还把居城从西面的冈崎转移至东面的曳马，改名为滨松。就在此时，石川五右卫门前来告诉半藏，元康得罪了领内的一向徒众，一向徒众正准备起事，而他们的首领竟然是松平家重臣本多正信！

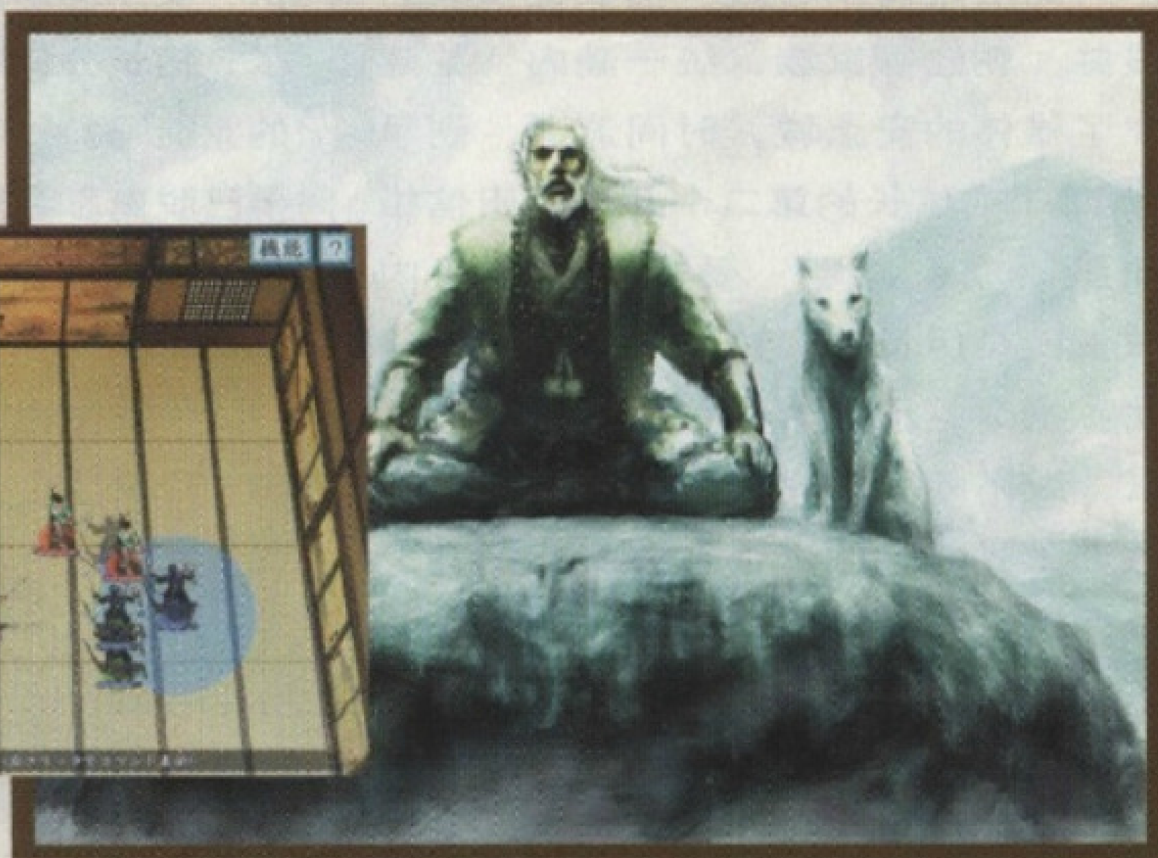
下一次受到百地召唤的时候，半藏将自己的忧虑告诉三太夫，于是三太夫命令他和五右卫门两人一起前往三河，去探听本多正信的真意。幸亏五右卫门这个蛮子惊动并吸引了相当多的敌人，半藏才得以首先来到正信

精品	总评 8.7
制作	KOEI
发行	KOEI
载体	CD×1
类型	战略角色扮演
语言	日文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：7　上手精通：8.5　画面：9　音效：9　创新：9　剧情：9.5

配置要求：
CPU：PentiumⅢ 500MHz
内存：256MB
显卡：16MB以上
硬盘：600MB


忍者用锁镰比较好。





阿市让半藏给自己的兄长信长送信。



“诛灭信长这个恶鬼，是我五右卫门的天命！”

身边。正信告诉他：“这是计谋呀，只有这样，才能把心怀不满的一向徒众聚拢到一起，他们没有统一领导，很快就会被大殿消灭的。”果然，不久以后，元康就赢得了对一向徒众战斗的胜利。其后，松平元康改名为德川家康，而他的盟友织田信长也杀上京都，拥立傀儡幕府将军足利义昭以号令天下。因为越前的大名朝仓氏不肯前来觐见，信长遂以此为借口，与德川联军，通过盟友浅井氏的领地，前往讨伐朝仓。百地三太夫就在此时再度召唤半藏和五右卫门：“浅井的动向非常奇怪，似乎想要背弃盟约，攻击织田、德川军，你们速去探查一下。”二人潜入浅井本处小谷城，见到了信长的妹妹，也是浅井氏当主长政的夫人市姬。市姬把一小袋豆子两头系紧，托半藏前往交予信长，而五右卫门也立刻回伊贺带来了忍者军团，然后就是著名的金崎退兵。收到妹妹无言警告的信长立刻撤兵，由木下藤吉郎和半藏殿后，阻挡朝仓军的追击。这场仗颇有难度，不过即便打输了也没什么要紧。

此后是姊川合战，信长逐步灭亡浅井、朝仓等家族，统一畿内，并建立了雄伟的安土城。时间流逝，到了1572年，信长的第二个儿子织田信雄元服（成人）了，受封伊势大河内城，就在伊贺的旁边。为了与兄弟争功，抢夺继承人的位置，信雄自作主张，统率大军杀往伊贺而来。百地三太夫派服部半藏带领忍军前往抵御，杀得织田信雄溃不成军。然而信雄并不肯善罢甘休，屡次前来侵犯，终于惊动了身在安土的父亲信长。

“太丢脸了，信雄，让为父来告诉你该怎样打仗吧！”于是信长亲率两万大军从安土出发，南下夹击伊贺。百地三太夫得到这个消息，急派半藏领军北上：“你拦住信长，我来对付东面来的信雄！”半藏途中遭遇到了敌军，部下忍者来报：“织田军正在换装火枪，现在毫无防备。”趁着这个时机猛然冲杀过去，终于击败了信长（这仗织田8000，伊贺7000，看似势均力敌，其实并没有那样好打，因为信长带出的都是名将，如果三太夫分给你一些鸟人，那可就……不过此仗输赢倒并不影响后续情节）。然而回到伊贺之里一看，到处残垣断壁，一片凄凉景象。原来信雄偷袭得手，已经彻底蹂躏了忍者里，竟然连三太夫也战死了！临终前，三太夫托人传达他最后的命令：“新的伊贺的头，是……半藏！”就这样，服部半藏接下了这个烂摊子。

石川五右卫门大为不满：“织田是德川大殿的盟友，而织田竟然几乎灭亡了伊贺，莫非我们被德川出卖了吗？”半藏反复劝说，他也不理，脱队离开了。时隔不久，半藏接到来自滨松的使者：“最近有个名叫石川五右卫门的家伙，妄图刺杀信长公，已经被当场捕拿了。信长公询问殿下，此人莫非是伊贺的党徒吗？”半藏分辩说：“五右卫门早已脱离忍者里，我们不对他做的事情负责。”使者点头：“那样就好，那样殿下也就放心了。”如果此时经济拮据（事件发生在三太夫死后不久，伊贺仿如一片废墟），德川家康还会赞助个四五万贯。

当上了伊贺之里的“头”以后，服部半藏终于可以自主下达命令，朝向自己的目标大步前进了。首要目标当然是让所支持的大名（即德川家）统一天下，或起码取得正一位的官职。然而小弱、依附于织田家的德川家康想要符合历史真实开创德川幕府，还不知道在猴年马月呢，尤其你从1560年开始游戏，没多久弱智的AI就会把全日本搞得一团糟，后期的历史情节很难完整再现——如果不发生本能寺，如果猴子不适得其时地翘掉，怎能轮到德川家康取得天下呢？

其实半藏不妨把目标锁定在其余的11个忍者之里上，只要把这些忍者之里全部攻克，就能够非常辉煌地结束游戏。请玩家大可放心，除了前次织田父子伊贺侵攻，大名、城主是无法主动进攻忍者之里的（只能作为其它忍者之里的援军），而忍者之里相互间大都和平共处，只有根来初始就和伊贺不和睦。在这种情况下，先下手为强，盯上一个忍者之里，不用宣战，先派人破坏其防御，同时拉拢它的成员，如此即可轻松攻克。当然，要注意这个忍者之里是否依附于某一大名，若那大名派出援军来，事情就要麻烦一些。攻克其它忍者之里后，最好派遣“元締”，如同大名派遣城主。不过这些忍者元締和武士城主不同，内部发展的速度很快，对外扩张的势头却很弱，当发生战争时可以要求他们增援，但若想其主动进攻敌人，可能性就很低了。

每个忍者之里都有3项特技，外人只能学会其一或其二，只有本里的忍者才能全部学到手。如下表所示：

地点	卡片一	卡片二	卡片三
伊贺之里	分身之术	雾隐之术	空蝉之术
甲贺之里	石拔	奈落之术	影之术
根来之里	火付	雷爆之术	猛毒苦无
外闻之里	云隐之术	错乱之术	乱苦无
黑胫巾之里	变装	红莲之术	韦陀天之术
山库古利之里	伪情报	鬼脚之术	木叶隐之术
轩辕之里	暗示	幻惑之术	傀儡之术
风魔之里	毒苦无	城门爆破	影缝之术
透波之里	叠返之术	特技破之术	忍犬之术
户隐之里	千里眼之术	暗讨	横车
羽黑之里	早驱	同士讨之术	十字投
钵屋之里	毒斩	鬼谋	千鸟

想要全部学会这些特技，只有一个办法，那就是当“拔忍”——加入、学习、叛变、再加入别家……如此反复。面对这种“恶行”，原里会派出忍者来狙杀你，一派一大堆，相当不好对付。但如果完全学会了所有36种忍者特技，就能荣获“忍术天下一”的桂冠，胜利结束游戏。

把别的忍者之里打下来从而学得其中特技，是无法得到“忍术天下一”的，因为当你打下最后一个忍者之里，还没来得及去“里修业场”学习，游戏就会自动胜利终结了。你将成为“黑暗的统治者”。表面上由某位大名（一般是当时势力最强大的）统一日本，开创新的幕府，实际暗中由你操控。朝廷听到你的名声，竟然还会来封征夷大将军或关白（有点搞笑）……其实这个结局比做武士统一天下要来得轻松，并且更过瘾。

纳屋助左卫门篇

日本战国时期，河内·和泉国的界町（游戏中为堺町，攻略中统一写为界町）作为日中贸易的港口而非常繁荣，对当时日本的政治、经济、军事等各方面都有着非常巨大的影响力。由于经济的繁荣，界町出了很多富可敌国的大商人，商人们为了保护自己的利益，联合起来组成自治会，同时组织了自己的武装，界也就成了商人们自己的“自治城市”，不受外部的政治势力管辖。

织田信长大致征服了近畿一带后，拥立足利义昭入京继任将军，同时向界町的商人征收20 000贯的军费。自由自在惯了的商人们显然轻视了信长的实力，依仗着自己的武装准备和信长对抗，当然最后的结果可想而知，商人的军队远无法和织田军相抗衡。没有办法，商人们只好求同信长有亲密关系的豪商今井宗久（1520～1593）从中调停，在如数上缴了军费并献上数量众多的宝物后，才使得信长的怒火平息下来。从此界町就在信长的直接控制下，界町商人的雄厚经济实力，界町出产的铁炮、刀剑、铠甲，界町进口的火药，对信长“天下布武”的大业提供了有力的支持。

纳屋助左卫门，生殁年不详，人称吕宋助左卫门，1593年远渡吕宋（菲律宾），他贩运回日本的吕宋壶被人们作为珍贵茶具而收藏，因此而发了大财。后因触怒了丰臣秀吉，不得已逃到吕宋避难。

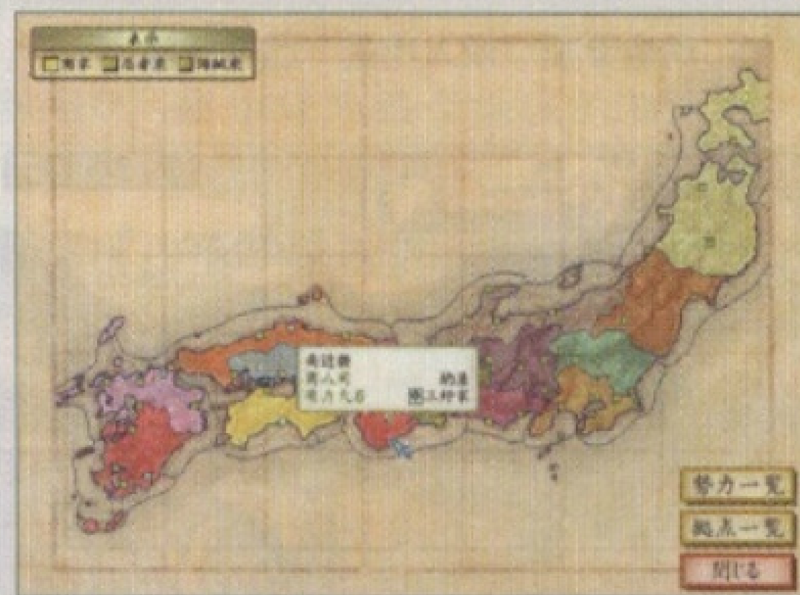
以上是历史，下面看看游戏中的纳屋助左卫门，登场时年仅15岁，作为一个初露头角的商人，在前文提到的今井宗久手下做事，最开始是“见习”的身份。

商人虽与武士有诸多不同，但等级制度之森然却是一样的。今井宗久就是相当于大名身份的“当主”，往下依次有“支配人”、“番头”、“手代”、“见习”等。商人也开评定会，助左卫门的评定会地点是界町的商家纳屋，当商人功勋升到一定程度，就可以得到晋升。

当商人的最主要目的当然是赚钱，所以现在我们就研究一下如何能赚钱。倒买倒卖是个好办法，先接个“购买军粮”之类的任务，这样就有了3000贯本钱，然后到各个町考察一下物价，看看怎么能获得最大利润。首先，卖进町和卖出町距离不能太远，距离越远碰到强盗的可能性就越大。其次，如果长期在两地倒卖一种商品，则买入价会越来越高，卖出价则越来越低，利润空间自然也就变小。这里给出一个比较合适的倒卖路线供大家参考（提供的商品价钱为游戏初始时的价钱，可能会有所波动）：

从界町买麦（3贯800文）卖到杂贺（10贯600文），从杂贺买漆器（7贯500文）卖到京町（19贯300文），从京町买茶（17贯600文）卖到奈良（28贯500文），从奈良买莲根（3贯900文）卖到界町（7贯800文）。每种商品最多可买250个，大家可以算一下，按照上面的路线跑下来可赚多少钱（买、卖都是可以侃价的，所以实际赚钱数要比根据上面提供价格算出来的多很多）！而且上面提到的各个町距离很近，同时由于在各个町都有买有卖，对物价也有个平易作用。这种倒卖活动有两点要提醒大家注意：一是不能太频繁，三四个月来一次比较合适，物价平易和产品数量补足都需要一些时间；二是不用考虑雇“用心棒”，首先是距离近，碰到山贼的可能性小很多，就算碰到了也不怕，助左卫门的武力还可以（60多），配上一把好武器绝对上70，武艺也有两级，完全可以一战。笔者开始用助左卫门都逃跑，不和山贼打，一般都能跑掉。后来有一次助左卫门中了挑拨不听控制，自己上去拼杀，瞬间将3个山贼摆平，后来再遇到山贼我就不跑了，谁抢谁还不一定呢！当然闲暇时也可以去练练剑术和忍术，有了武艺3级加分身术卡就什么都不怕了。


商人也开评定会！



商人也有自己的势力范围。



商家和大名一样，也有自己的势力范围（可在游戏情报菜单中势力图的其他选项中查看）。全日本分为北奥羽、南奥羽、北关东、南关东、北陆、甲信、骏远三、浓尾势、北近畿、南近畿、山阴、山阳、四国、北九州、南九州共15个商业圈，每个商业圈里都有有力大名和商人司。有力大名指这一地区最强大的大名，而商人司一般则是该大名在这一地区指定占商业分额最高的御用商人。以纳屋（以后攻略中提到纳屋都是指商家纳屋，而纳屋助左卫门则简称为助左卫门）为例，游戏开始时纳屋控制着南近畿和南九州，在南近畿是三好家的御用商人，在南九州是岛津家的御用商人。纳屋的主要目的是发展自己，巩固自己对南近畿和南九州的控制权，同时向其他商业圈渗透自己的势力，纳屋在游戏初期的主要目标是取代大西屋成为三好家在四国的御用商人。


纳屋参加“商人司座”比赛获胜。


纳屋被三好长庆任命为四国地区的商人司。

助左卫门的“主命任务”和纳屋的商业目的息息相关，最初的主要任务是帮纳屋赚钱以及帮助岛津家完成买米、买马、补修等内政任务。对于助左卫门来说，几乎所有的任务都和钱相关，或者可以这样说，只要自己有钱，就可以很好地完成今井宗久交给的任务。以购入铁炮为例，拿到的资金只有3000贯，要求买铁炮60挺，而锻冶屋铁炮的价格是1挺60贯，考虑到侃价的因素，助左卫门可以勉强买到60挺以上的铁炮，但这并不是完成任务的最佳方法，最佳方法是按前文提到的贩卖路线去赚钱（大概可赚10 000贯上下，所用时间为10天左右）。用这些钱可轻松买120挺铁炮（买再多功勋也不会多了），还有数量可观的赢余，何乐而不为呢？其他的任务情况都差不多，买东西时要买上交要求数量的两倍，卖东西时要卖出上交要求金额的两倍，需要投资的要投要求金额的两倍……只要你能在自己平时的商业活动中赚到钱，一切都变得很简单。

在第二次评定的时候，今井宗久会带着助左卫门参加三好家组织的在四国进行的“商人司”比赛，所有在四国的商家都可以参加，比赛项目从寺社兴隆、町屋建设、大茶会等6个项目中随机选择。所有参加的商家每人随机选一个町进行发展，最后按发展成果决出高下，胜利者将得到商人司的身份。这种比赛对于商人来说就象武家大名的征战一样，只有获胜才能扩大自己的势力范围，而且获胜的难度要比大名征战高很多倍。比赛是包括助左卫门在内的4个人参加，每人完成25%的份额，也就是说即使助左卫门再出色，也只能保证把自己的这25%做好，但如果其他人很差劲，整体比下来还是要输。这就要求你的同僚也要同样强才行，怎样才能达到这个目的呢？答案是自己去招收属下，这几乎是唯一的办法。成为“手代”后，助左卫门的俸禄是50贯，而下一级的“见习”只有10贯，这样助左卫门可以招5个下属。最开始招下属时目标只能瞄准浪人，下面推荐几个人选：石山町的安井道顿（建筑、弁舌4级）、目加田的增田长盛（开垦4级、建筑和算术3级）和西川仁右卫门（算术4级、弁舌3级），清洲町的木下小一郎（算术4级、开垦、矿山、弁舌3级）、甲府町的大久保长安（矿山4级、算术3级）、冈崎町的伊奈忠次（开垦4级、建筑、矿山、算术3级），这几个人的内政相关参数也很高，游戏开始时都是浪人的身份，要尽快挖到手。方法是自己先买个茶器，然后找他们喝茶，由于这些人都是偏内政系的，所以好感度长得很快。然后和他们“手合”，这些人的武力都不高，获胜很容易，等亲密度到了一心半就可以去招了，成功只是时间问题。有了这些比较强的属下，今井宗久再去“商人司座”比赛时就不带他原来那些废物属下了，胜利的机会就大很多。



晋升为“手代”以后，某日助左卫门回到家中，突然有町众吾作拜访，说自己家的老人病得快不行了，想吃大海老（对虾），希望助左卫门帮忙购买，并提供线索说大湊町可能买得到，助左卫门答应帮忙。这差事可不只是跑跑腿那么简单，像大海老这样比较高档的交易品，要在町的商业发展到一定程度时才会出现。大湊町的初始规模是12，按笔者的经验，至少规模要发展到17才可能出大海老，而让町规模扩大的方法只能靠投资，估计总投资要数万贯才能达到目的。等大湊町发展到可以买到大海老之后，买一个回去给吾作就可以了。另外，大海老也是一个利润丰厚的商品，靠倒卖它也能赚大钱。

做商人只一门心思赚钱是不行的，闲暇的时候还要注意自身的修炼，对于助左卫门来说，所有的内政系技能都有修炼的必要，武艺、忍术也最好修炼到较高等级。除此之外，对天下大事也要关心，某日助左卫门在今井宗久处见到了织田家的武将木下藤吉郎，也许今井宗久从那个时候就相信织田家有夺得天下的实力吧。

很快，吾作又找上门来，这次要的是“备前烧”，这个当然要到备前的长船町去投资了，以目前助左卫门的经验和经济实力，这实在是太简单了。成为“番头”之后，某日今井宗久叫助左卫门到界町南蛮商馆走一趟，原来这南蛮商人对日本的陶瓷器感兴趣，想要“信


助左卫门被任命为支配人。


今井宗久带着助左卫门去拜谒信长。


终于可以独立开商号了。

乐烧”。要想买到“信乐烧”，必须把目加田町或长滨町投资到一定规模，以目前助左卫门的财力，就算两个町都投资也不算什么，反正等“信乐烧”出了再倒卖它赚钱就是。

等买到“信乐烧”后拿给界町的南蛮商人，她会用“地球仪”和助左卫门做交换。这地球仪让助左卫门大开眼界，由此产生了到其他国家旅游经商的想法。界町的南蛮商人推荐助左卫门到平户的南蛮商馆问一下，平户的南蛮商人丽璐告诉助左卫门，要想进行南蛮贸易，首先必须是当主的身份，还要和海贼搞好关系，除此之外还要有某大名发给的外交文书，看来出海贸易的条件还不成熟，但助左卫门下定决心将来一定要出去转一转。

要想独立成为“当主”，首先要成为“支配人”，就是要被今井宗久任命为分店主，独立经营一家分店。成为“支配人”首先要有“番头”的身份，还要今井宗久占有足够数量的商业圈，看来为了自己也为了纳屋，助左卫门还要更加努力才行。

不久以后，织田信长拥立足利义昭入京继任将军，向界町的商人征收20 000贯的军费，今井宗久显然想通过这个机会进一步拉近自己和织田家的关系，助左卫门自告奋勇去筹措20 000贯资金。我不知道历史上界町的商人上交给信长20 000贯是不是有被敲骨吸髓的感觉，不过对于游戏中的助左卫门就是要200 000贯眼睛也不会眨一下的。拿出20 000贯钱给今井宗久后，今井宗久会带着助左卫门去拜谒织田信长。信长自然十分高兴，对今井宗久和助左卫门大加赞赏了一番，并许可保证界的商人的经济利益，同时任命今井宗久为自己的御用商人。

努力终于有了回报，助左卫门被外放到南九州的油津町，成为了“支配人”（分店主），相当于武将被封为城主一样，不过较城主要自由很多，只要每年年底上缴20 000贯，其余时间做什么完全没有人管。成为“支配人”后就可以给自己的手下派活了，就像城主给属下武将分任务一样，比较有用的是发放和收取高利贷，会使店资金增长得比较快，但去执行这类任务的手下恶名会长。为了将来抢夺商业圈，手下人的能力要尽量提高，所以可只让手下去修炼自己，赚钱的事情全让助左卫门自己来完成。有机会要多招收一些手下，原来的属下像大久保长安这样的，虽然内政方面不错，但其他方面稍差而且魅力值比较低，要找一些文武全才的，例如笔者招到了已经成为浪人的佐竹义重、锅岛直茂和真田父子。很快吾作又找上门来，看来他已经得知助左卫门升任“支配人”的消息，他这次拜托助左卫门找“鲔”。“鲔”是二次加工品，不能只靠在某个町投资就得到，要把两个町的产品结合起来才行。“鲔”需要鱼类产品和麦结合，鱼类产品助左卫门现在所在的油津町就有，麦在近畿的很多町都可以买到，所以只需要开一条油津町到界町的贩路，然后到自己的店里进行“特产品开发”，就可以得到“鲔”了。又经过了一段时间，今井宗久对助左卫门的表现完全放了心，他把助左卫门叫到界町总店，告诉助左卫门可以独立开店了，以后就是和今井宗久平起平坐的“当主”身份。这时助左卫门可以给自己的新商号起个名字，笔者起的名字叫吕宋屋。

助左卫门兴冲冲地回到油津町准备大展鸿图，今井宗久的使者又来拜见，希望助左卫门到界町去见一下今井宗久。到界町见到今井宗久，他把名茶器马蝗绊（7级）送给助左卫门，同时给助左卫门的还有外交文书（南蛮贸易要靠这个）和自己的主人公卡，真是仁至义尽的老板呀。想想自己这么多年为他拼死拼活地卖命，也算无愧于今井宗久了。而将来只有把自己的商号做大，才是对今井宗久扶植之恩的最好报答。成为当主之后，助左卫门要做的有两件事，一是控制所有商业圈，成为名副其实的“天下一”商人，二是完成自己梦想以久的海外贸易。

吾作又找上门来，这次要的是一样名字很怪异的南蛮物，是一种制作精美的玻璃器皿，要想得到，只好到吕宋去一趟了。要出海贸易，首先要和海贼搞好关系，关键是坊津水军和五岛水军，当然花费也很大，不过考虑到南蛮贸易的经济收益，花些钱还是值的。

助左卫门独立后，所占有的商业圈数是0，要想成为某个地区的商人司，首先要在这个区域里开一家分店，然后还要成为该区域主要大名的御用商人。成为御用商人需要有人推荐才行，先到目标大名的主城，同主城里家老身份以上的武将拉拢关系，也就是喝茶、比武之类的。等关系发展到很亲密时，再投其所好送上礼品，该武将就会主动要求把助左卫门介绍给他的上司大名当御用商人。

一家大名的御用商人可能不止一个，大名的御用商人份额分15份，每个御用商人占这15份中的一部分。当助左卫门的吕宋屋占据份额超过其他商家后，回到自己店中，就可以用“商人司座狙”的指令向该地区的商人司提出挑战，然后进行商人司座比赛，获胜者就可以得到商人司的地位，控制这个商业圈。由于九州目前还是纳屋的势力范围，念及香火之情也考虑到实力对比，还是先对毛利的山阴、山阳下手比较好。通过几个月


到达吕宋后，纳屋助左卫门改名为吕宋助左卫门。



被推荐为织田家的御用商人。



“四海踏破”入手。

的努力，终于控制了山阴、山阳地区，成为毛利家的御用商人。

再说南蛮贸易，找坊津水军就可以去那霸、吕宋。到达吕宋之后，助左卫门会改名吕宋助左卫门，同时还能得到吕宋壶，顺便把吾作要的玻璃制品给买了。回到日本之后，把玻璃制品给吾作，才发现被吾作这小子给戏弄了，不过他也教了不少发财的法子，就不计较了，最后还得到了南蛮物宝石箱，算好人有好报吧。

平户的南蛮商人丽璐也托人送来了“世界图屏风”，助左卫门到平户的南蛮商馆道谢，得知除了那霸、吕宋外，还可以到宁波、釜山进行贸易。此后到五岛水军处可去那霸、吕宋、宁波、釜山四处，到坊津水军只能去那霸、吕宋、宁波三处。要想长时间利用海外贸易赚钱，必须建立吕宋等地到日本国内的“贩路”。在吕宋的座里选“贩路引”，然后指定日本国内某町，贩路就算建成了，然后选一家和自己关系不错的水军当保镖，这种贩路每个月可提供超过20 000贯的利润，由于一个商家可建立的贩路总数有限制，所以根本没必要在日本国内的两个町之间建立贩路（每月利润最好也就是万贯左右），全部贩路都进行海外贸易，月收入几十万贯不算什么。那霸、吕宋、宁波、釜山四处都去过以后，助左卫门会得到“四海踏破”卡片，同时还会举办盛大的庆典，这对于一个商人来说是了不起的荣誉。不久，已经成了长滨城主的羽柴秀吉派人来请助左卫门到长滨一叙，秀吉对助左卫门从吕宋带回的物品很感兴趣，助左卫门也就顺水推舟送了给他。当助左卫门开发出超过10个二次加工品后，会得到“究极商人”的称号，海外贸易的心愿已经达成，助左卫门的最后目标就是成为“天下一”商人。商业圈的争夺难度很大，不过助左卫门有巨额的海外贸易利益为基础，自己和属下可专心修炼能力，一统商界的日子为时不远了。

商人任务指点：

商人身份等级较武士的为少，分为当主、支配人、番头、手代、见习5级。

见习可以领取的任务有：修炼、铁炮购入、铁炮壳却、交易品购入、交易品运输、店宣传、宝物贩卖、宝物购入、借金收取、特产品调查等。

手代可以领取的任务有：军资金赠与、投资、放高利贷、补修等。

番头可以领取的任务有：劝诱、御用商辞退、增筑等。

如前文所说，只要自己经商赚到了钱，把自己的钱“补贴”到主命任务中，这些任务一般都能比较顺利地完成，考虑到篇幅原因，具体某个任务的完成方法就不再详细说明。还有一些任务，同武将、海贼等任务并没有什么区别，更不需要多说。当助左卫门成为当主后，可让属下只去修炼，只要有了固定的贩路（尤其是有了海外贸易之后），经济上就不存在问题，并不需要部下们去“挣小钱”，占领商业圈才是最重要的工作。下面就说说商人司座比赛的事情。

商人司座比赛的项目共有6项——寺社兴隆、学校建设、町屋建设、祭典、大茶会和乐市，比赛开始前你的属下会建议你去选哪项工作，如果你不是对某个项目有特别的把握，那就还是听属下的吧。每个项目都有4项工作去做，每个工作所倚重的能力和技能都不同，但在选该项之前无法得知这些项目需要什么样的要求，所以比赛前一定要存盘，而且一旦比赛失败，自己在该大名处御用商人的占有份额会直线下降，所以事前存盘一定不能忘却。选定项目后，依据你手下人的专长分配具体工作，这样才能取得良好的效果。比赛结束后，得分最高者获胜，得分相同者先达到者为胜。

就笔者的经验，纳屋、博多屋、茶屋、天王寺屋这些历史上就很有名的商家实力很强，助左卫门及手下技能几近全满，稍不留神还是会输。再看看电脑人物的素质，作弊是一定的了，玩家要不停尝试，找出自己的“最佳配置”，这样才能克敌制胜。

新武将篇

前文已经依次给出了武将（木下藤吉郎）、海贼（九鬼嘉隆）、剑客（柳生宗严）、忍者（服部半藏）、商人（纳屋助左卫门）的剧情攻略，在“太阁5”可选职业中，还有医者、茶人、锻冶师3种职业可供选择。我们把这3种职业的剧情攻略并入新武将篇介绍，也就是说将以自定义武将浪人身份出场来从事医者、茶人、冶炼师3种职业。在新武将篇的最后，我们也会就新武将出仕大名，从事忍者、剑客、海贼、商人等职业给出一些建议和注意事项。

医者之章

需要说明的是医者的剧情相对其他角色简单一些，完全可以在从事其他类型职业时“兼修”医术，以下攻略以自定义新武将，浪人身份登场，专心从事医师职业为准。

新武将取名药师太郎（以下简称药师），人物类型选的是医者。医者的参数是统率、武力很低，政务、知谋、魅力较高，初始技能是弁舌2级、医术3级。

药师太郎出生在京町，从小立志成为名医，悬壶济世，治病救人，但医生也是人呀，首先要解决温饱问题。药师身上只有20贯钱，如果不想个赚钱的法子，只怕医师没当成，自己先饿死了。这里推荐的方法是去经商，可先向商人学1～2级算术，虽然开始小本经营讲价的作用有限，不过积少成多嘛。可按商

人篇提供的畿内倒卖路线赚钱，等赚到几百贯后就去修习医术，医术修炼到4级以后接着向曲直濑道三学习，依次会得到“诊疗”、“药草采集”、“生药制造”、“风邪药调和”、“强壮剂调和”5张卡片。其实只要得到“诊疗”卡片就可以开诊疗所了，不过不建议如此，如果自己不能制药，开诊疗所简直就是笑谈。

经过一段时间的努力，药师终于得到了上述5张卡片，不过制药的原料——药草是要到野外去采集的。理论上讲大地图上大部分地点（只要不离城池等处太近）都可以采药。但实际上各个地点的采集率相差很大，经过摸索以后，药师发现伊势·志摩国大河内城和鸟羽城中间的山地是个不错的采集地点，日平均采集量超过5。有了药草后回到自家诊疗所进行“生药制造”，可以加工出生药（1日可使用10药草制成1生药）。生药既是调和药物的原料，同时也是交易品，在界町等处的座里，生药的价格在100贯/个以上，也就是说一旦会了生药制造，药师就可以告别倒买倒卖的生涯了，靠卖生药维持小康没有问题。有了生药下一步就是加工成品药材，进行“风邪药调和”可生产“风邪药（价值1）”和“特效药（价值2）”，进行“强壮剂调和”可生产“透顶香（价值2）”和“壮肾丹（价值3）”。当然，药物价值越高，使用同等生药的情况下产量就越小。

不过药师对自己的制药技能并不满意，所谓艺无止境，如何才能做出更好的药呢？一日，药师在家里正钻研制药技术，突然听到外边人声嘈杂，出门一看，原来是一堆小混混围着一个明国人挑衅，药师出面为明国人解围，并请他到家中一坐。那明国人一进入屋中，就说闻到了药香，看来真是行家，为了表达感谢之情，明国人愿意传授给药师一个新的配药方法。如果想学的话，要玩连续3场配药的小游戏，必须完全正解才能通过。当然失败了也不要紧，还可以继续挑战。通过考验后，就可以学到“万能药调和”，使用“万能药调和”就可以生产“万金丹（价值3）”、“反魂丹（价值4）”，如果配药失败了，还可以得到“无效药（价值0）”，这东西也能治病，没有也不行。

等上面提到的7种药全都调配出来后，就可以正式开门行医了。上门求医的百姓病症五花八门，经过一段时间的摸索，药师终于可以做到对症下药了，具体的病症用什么药治疗如下表（看不明白日文的读者也不要着急，听患者说完病状之后会出现“XXに效く药……”之类的字样，XX就是病名）：



病症	药名	病症	药名
出来物	无效药	咳	风邪药
鼻水	风邪药	热感	特效药
头痛	特效药	寒气	透顶香
ばて	透顶香	疲劳	壮肾丹
倦怠感	壮肾丹	腹痛	万金丹
下痢	万金丹	衰弱	反魂丹
しびれ	反魂丹		

注意，看病时要对症下药，并不是说用高等级的药就能治好病，当病人说类似“…良…效…”之类的话，就说明用药得当了。病人用过药后会出现一个“三选一”的选项，选第一项是正常收费（药本身是有价钱的），第二项是高价收费（千万别这么干……），第三项是免费治疗。本着治病救人思想的药师当然是免费为病人治疗了，这样做也会使名声和医术长得快一些（比较快得到“良医”这样的卡片）。

尽其所能为百姓解除病痛的药师很快也得到了百姓的认可，被称为“良医”（人物体力下降到一定程度就会生病，得到医者系的称号卡片，可使人物变为生病状态的体力临界值降低，这样人物不容易生病）。随着治愈人数的不断增多，又被称为“上医”。一日药师正在行医，突然听到外面喧哗声，原来是公卿骑的马惊了，把公卿摔了下来，惊的马还踩伤了老百姓，受伤的公卿和百姓都被送来治疗，先治哪一个要看药师自己的选择。不过既然是公卿的马伤了人，自然先治百姓才对（先治公卿也无实质影响），像这种跌打损伤，对于药师这样的医生治起来不费吹灰之力。又过了一段时间，药师行医后刚准备休息一下，一町众跑来说自己的小孩晕了过去，请求药师出诊，这自然是刻不容缓。药师出门后策马飞奔，赶奔町众家，这里要玩一个骑马的小游戏（和武将骑马修炼的游戏相同），如能顺利完成，则可赶上治疗小孩，如果去晚了，就会发现小孩已被其他医生救了。



教给药师“万能药调和”的明国人。



足利家派人来请药师当御用医生。

治愈的病人越来越多，药师的名气也越来越大，终于成了公认的“名医”。一日药师来到诊疗所，看到一流浪汉站在自己面前，还没来得及询问，流浪汉就晕了过去。将其救醒后流浪汉说自己叫莺吉，因多年流浪身体已经不行了，想拜托药师帮忙找来“荞麦”一尝，临死也就闭得上眼了。荞麦这东西哪里有卖？药师一路查访，终于在敦贺町买到，回去拿给莺吉吃。他又要吃“鰯”，这东西大概海边的町能找得到，果然滨松町有的卖。吃了“鰯”后，莺吉又要吃“カステラ”，这种南蛮糕点在南蛮商馆可以买到。吃了南蛮糕点后，莺吉居然痊愈了，他千恩万谢

然后离开了，还留下了一笔钱做报酬，其实这大可不必，医者有割股之心，只要病人能治好，跑两步路算什么。

药师的名气越来越大，终于引起了官家的注意。

一日足利家（根据玩家所在地点和其他一些情况，来邀请你做御用医生的大名可能是别家）的使者找上门来，要求药师到足利家去做御用医生。给将军当御用医生，这自然是极大的荣誉，不过还有那么多老百姓等着自己治疗，这时系统会问药师是否继续开诊疗所，如果选是，则药师会回绝将军的邀请，继续当民间医生。如果选否，则药师接受将军家邀请成为御用医生，游戏就此结束。

虽然拒绝了将军的邀请挺可惜，不过能继续为老百姓看病可真好。有一天一町众对药师说今滨的百姓得了一种怪病，药师自然要去看看。到了今滨仔细一查看，发现是由于下水道系统堵塞，造成空气污染，百姓才会得怪病，要想治好病，就必须先清理下水道（清理下水道实际上就是玩学习开垦的小游戏，当然不需要100%完成，大概完成度90%以上就算合格，一次不能达到目的可以再次尝试）。把下水道清理通畅，百姓的病也就慢慢好了，治理完今滨，药师又依次治理了滨松、京、富山等处，看到老百姓渐渐康复，药师长长地出了一口气。



小孩子送来礼物表示对药师的感谢。



有什么是比小孩子的笑容更好的报酬呢?

又经历了一段时间的诊疗实践，药师的医术终于到了★级，很快又被世人公认为“神医”。一日药师正在给病人治疗，一个小孩子跑了进来，笑着送给药师一本“手习い”做谢礼，对于医者来说，有什么是比小孩子的笑容更好的报酬呢？

茶人之章

本篇的主人公是茶屋宗三（当然和京町的黑心商人茶屋四郎次郎没有什么关系，以下简称茶屋），出生在界町，自幼受到茶道文化的熏陶，立志成为日本第一茶人。

茶人的初始参数和商人很像，也是统率力、武力低，政务、知谋、魅力较高。初始技能是弁舌1级、礼法1级、茶道3级。茶人和医者一样，完全可以在从事其他类型职业时“兼修”，以下攻略是以自定义新武将，浪人身份登场，专心从事茶人职业为准的。

茶人和医者一样，首先也是要解决生存问题，而且从长远来讲，茶人用钱处要多于医者（买茶器做茶器都要钱，而医者的采药制药基本是无本生意）。不像医者靠卖生药就完全可以自给，茶人即使已经能制作茶器，但低等级茶器卖不了多少钱，高等级茶器更不愿意三文不值两文地卖掉，所以茶人更需要一个稳定的赚钱途径。除了医者部分里提到的畿内倒卖赚钱方法外，还可以考虑到座去接一些任务，但一定要注意千万不能接“商品护送”这样的任务，“特产品调查”比较适合，“商品购入”只能考虑路途短的。当然也可以去赌博，不过让优雅的茶人去赌……

不管怎么说，要尽快弄到5000贯钱，然后去找今井宗久，先买两件4级的物品，估计他就会把5级的茶器摆给你看。买了这个茶器再买那把6级的小龙景光，今井宗久就肯卖你7级的松岛壶了。记住，这茶壶就是你的命根子（因为茶人声望的增长和你喝茶时使用茶器的等级有一定关系，所以要尽量早地拥有高等级茶器，而松岛壶是比较容易入手的一个）。有了松岛壶，就去找千宗易去学4级茶道，学会之后，就可以开始自己“职业”的喝茶生涯了。喝茶当然不是自己喝，自己喝是无法出名的，所以茶屋必须找到喝茶的对象。到武将多的大名居城里去找是个不错的主意，茶屋最开始的目标是织田家的清州城。

茶屋一开始是名不见经传的小人物，所以吃闭门羹是很正常的，不过只要有决心有毅力，总能见到面的。一个月下来，大概可以把织田家的武将“喝一圈儿”，到了下个月可以再喝一遍。如果觉得对着老面孔有点腻，可以德川家、武田家、北条家、上杉家、毛利家等一家一家喝下来，混个脸儿熟也不错。

茶道的修行是艰苦而且乏味的，却很有收获，茶屋很快被世人认可为“数寄者”、“茶头”、“茶仙”，不知不觉中时间已经过了近两年，现在茶屋总算有熬出头的感觉，因为得到“茶仙”称号后就可以开设自己的茶室了。开茶室后有两件事情可以做，一是茶具的制作，当然不是茶屋自己做，是聘请工匠帮忙制作。可以制作的茶具有茶入、茶碗、花入、茶勺4种，茶入又分茄子、文林、肩冲3种，茶碗有赤色、黑色、白色、青色4钟，花入则分青铜、陶瓷器、竹3种，茶勺分象牙、木、竹3种。茶具的种类可谓繁多，而且每一种都可以选4个匠人中的一个制作，同时每个匠人对每种茶具制作的专长程度也是不一样的，这一点在制作茶具过程中一定要注意。第二件事是开小型茶会，可约请两个人参加，约请的人可以是大名也可以是武将，商人甚至浪人都可以（约请的方法是和某人见面时选茶室招待，如果和对方亲密度较高，一般被请者都会答应，反之则以繁忙等为借口拒绝）。只要你面子大，可以让上杉谦信和武田信玄一起到你这里来喝茶，喝过茶后，两家的关系会有所改善，至于能否改变历史走向就事在人为





请上杉谦信和武田信玄同席喝茶。



这是茶屋制作出的第一件7级茶具。

了。如果同时约请一个大名和一个浪人一起喝茶，则喝茶后可介绍浪人出仕该大名家（介绍工作？）。

一日，流浪商人市三郎来到茶屋的茶室，茶屋点茶给他，由于紧张竟出现了失误。市三郎说为了点茶时能精力集中，可去练习攻术，接着会出现攻术练习的小游戏，顺利通过后再给市三郎点茶就不紧张了。看来茶之一道，还要努力修炼才行，万万不可只满足于"茶仙"的称号。

不久之后的一个早上，茶屋出门正准备去拜会茶友，突然遇到了今井宗久，他建议茶屋在这个风和日丽的大好春光中举行一个盛大的野点茶会，让茶人能得到天下民众的重视，并把珍品松岛壶公开展示一下。今井宗久还建议茶屋约请各方面人士参加大茶会，在这方面他愿意代劳。想想在这战国乱世，召开这样一个茶会会有多么深远的影响。

大茶会的具体日期定在第2个月的上旬，茶屋只要在约定时间里返回自己的家，大茶会就会按期开始。参加茶会的人从公卿到大名、从商人到水军首领，几乎无所不包，茶会取得了盛大的成功，茶屋也被公认为"天下一"茶人。藉由这次茶会，茶屋对茶道有了更深刻的理解，终于成为了"茶圣"。

茶屋即使成为"茶圣"，也并不意味着他制造茶具的水平有多高，要制造出高等级的茶具，还必须经过勤学苦练才行。开始时，不管茶屋选择造任何一种茶具，或选择



今井宗久建议茶屋召开大茶会。

任何一个工匠去制造，都只能造出4级以下的茶具。造了一段时间后，茶屋会苦于自己的技术无法提高，因而想去向职人学习。所谓职人，就是指奈良的狩野永德、京的本阿弥光悦、界的长谷川等伯。向狩野永德学习书画要准备纸、笔、砚3件东西（如何购买请参见木下藤吉郎篇），买到这3件东西后去找狩野永德，他会教茶屋书画的技巧。得到传授后，茶屋的茶具制作技巧有所提高，又经过一段时间的实践锻炼，发现自己的制作技术又出现了"瓶颈"，这时必须继续向职人请教才行。

要想向长谷川等伯学习染料的技术，必须准备齐茜（京町可购买）、蓝（鸣门町可购买）、山桃（甲府町可购买）、红花（大湊町可购买）、紫根（小仓町可购买）5种染料。学习了染料使用技术后，茶屋的制作技术进一步的提高，但要做出7级的茶具，也还要继续磨练才行。

就笔者个人经验，从开始做到出7级茶具，你一共需要做60～100个茶具左右。7级茶具魅力最高可加20，等你做出几个7级茶具后，找大名（比如织田信长、毛利元就等）去喝茶，他有可能会用一座城去换你的茶具，如果你答应了，就可以直接成为城主，以后就走武将的路线吧。

锻冶屋之章

锻冶屋也就是铁匠，拥有铁匠技能就可以自己打造刀、枪、铁炮等各种武具，省去了商人的中间盘剥，那可是相当爽的一件事情。而且锻冶屋与茶人、医者一样，是和其它职业不相冲突的——武士不能同时身为职业忍者（具备一定忍者技能则是可以的），但武士同时可以是茶圣、神医，或者是技术高超的铁匠。

本篇主人公是锻屋次左卫门（以下简称次左卫门），居住在美浓井口町。锻冶屋类型的角色参数比较平均（技能是3级铁炮、3

欢乐水浒传
手机网游2004年度巨献
史上超大型，超火爆有趣的手机RPG网络游戏5月1日震撼上市！
发送短信
3到
116007
做梁山第109条好汉！



天罡地煞草莽豪情
剿匪招安百般搓磨
渔樵耕读甘苦自知
两百城寨宏大气派
爆笑场面层出不穷



天行远景2004年抗鼎力作！
资费标准：15元包月
客服电话：010-1608888-1
北京天行远景科技发展有限公司
WWW.81088.COM WAP.81088.COM

级矿山），大致都在50～70之间。自定义新武将的玩家如果想让角色能寻求一个比较均衡的发展，可以优先考虑使用锻冶屋类型。

关于次左卫门的谋生方法这里就不再介绍了，可参看医者、茶人部分的介绍。

锻冶屋的主要工作是打造武器，不过这里必须明确一下：打造分为两类——铁炮锻造和冷兵器锻造（包括刀、枪、锁镰等各种冷兵器）。打造技能要和町内锻冶屋的铁匠学，学习冷兵器锻造的地点有3处，次左卫门所在的井口町就是其中之一，先去锻冶屋内打工（下动），这样可以和铁匠搞好关系。在“下动”中选“砂铁采集”工作，铁匠就会教你“砂铁采集”技能，以后在野外就可以采集砂铁，这是打造工作最基本的原料，就像医者的“药草采集”一样。在“下动”中选“刀制作手传”工作，就是跟铁匠进行打造练习工作，会学到一些和打造有关的技能，最重要的是学会“铁锭制作”技能，利用“铁锭制作”技能可把砂铁精练为铁。进一步和铁匠学习，铁匠会教你“美浓传”的打造方法。实际上得到“美浓传”后就可以开自己的锻冶屋了。不过不建议这样做，因为只凭“美浓传”这一种打造方法，决不可能造出好武器，还要继续学习才行。



学会了“美浓传”。



五“传”齐备神兵出。

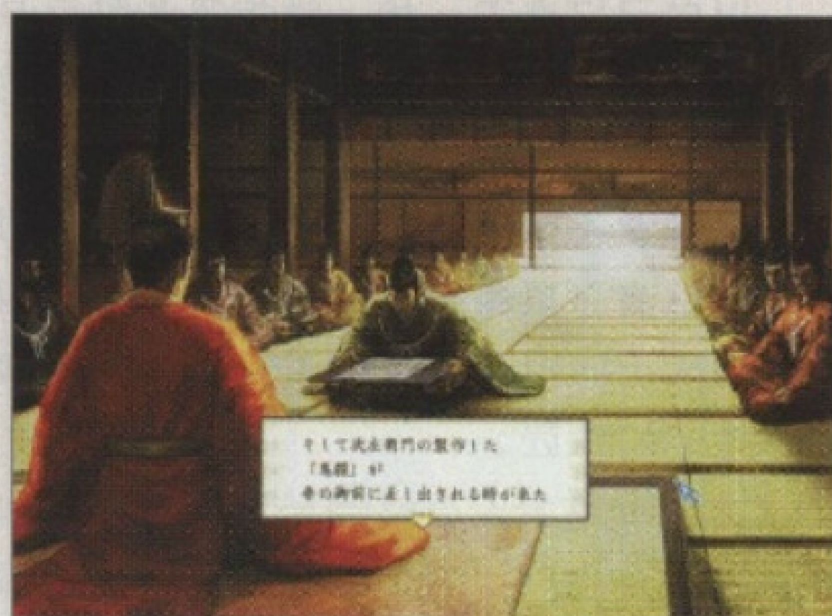
按照在井口町锻冶屋的学习方式，可相继在小田原町和长船町学到“相州传”和“备前传”，这时可以开设自己的锻冶屋磨练身手了。实践一段时间后，次左卫门发现自己采集砂铁的效率比较低，看样子必须找高人学习。次左卫门自己的矿山技能是3级，要想继续进修，必须找矿山是4级的武将。甲府町的大久保长安就是个合适的人选，次左卫门把自己打造的破铜烂铁一股脑送了他，再“手合”几次把亲密度提上来，就可以向他学习了。将矿山技能学到4级以后再去找大久保长安请教，大久保长安就会让一个叫木助的手下教你“铁穴流”技能，这样砂铁采集的速度会快不少。

学习铁炮锻造锻造的地点也有3处，分别是今滨町、杂贺町、鹿儿岛町的锻冶屋，次左卫门选择在今滨町的国友善兵卫处学。开始也是“下动”，选“铁炮制作手传”，可学会“铁炮制作”技能。选择“硝石购入”和“硫磺购入”，成功数次后便可学得“火药调合”技能。

在不停地打造武器过程中，次左卫门感到自己的水平长得很慢，就决定再去和各地的铁匠交流一下。在依次拜访了小田原町、井口町、今滨町、杂贺町、长船町、鹿儿岛町的锻冶屋之后，次左卫门学到了“大和传”的打造方法。

一日，次左卫门回到家中，有町民众来告说，2月10日京町将召开铁炮射击大赛，次左卫门准时赶去参赛。比赛采用淘汰制，要想获得最终的优胜还是有一定难度的，不过只要能进入前4名，就可以得到“山城传”的打造方法，这并不难做到。

有了“美浓传”、“相州传”、“备前传”、“大和传”、“山城传”这5种打造方法，加上不断的打造练习，次左卫门应该可以很轻松地打造出等级7



将自己制作的神兵“鬼杀”献给天皇。

的刀、剑等冷兵器了，但铁炮的打造技术还是很不过关，看来还要继续苦练。一段时间后，平户南蛮商馆的丽璐找上门来，要求次左卫门帮忙寻找特定的名胜。帮她找到后可得到“加饰技法”的制造方法，这样就可以打造出高等级的铁炮了。在不断锻造武器的过程中，次左卫门陆续得到了“职人”、“熟练工”、“名工”的称号，当次左卫门打造出等级7的武器后，就会得到“天下一锻冶”的称号。

某天，次左卫门在町里听说当今天皇比较喜欢武器，次左卫门就想把自己锻造的神兵献给天皇，这要走京町里公卿的门路。去找菊亭晴季，同他搞好关系，他就会帮助你把神兵献给天皇。天皇十分感动并给予很高评价，次左卫门终成一代锻造大师，游戏便可胜利结束了。

注：出云松江町南方山地，砂铁产量较高，掌握“铁穴流”技术后，日产量可超过5。铁匠甚至可以靠卖铁赚钱。此外，如果你有足够多的钱，不妨前往花卷、出石、鸟取、松江、温泉津、平户、仓敷这几个町的座中直接买铁，可以跳过炼铁的步骤，节省很多时间。甚至可以考虑搬到这些町去住，这样连带铁（铁也是可贸易品）走路会遇到强盗的危险都免去了。

心得之章

前面给出了从事医者、茶人、锻冶师3种职业的新武将攻略。作为“太阁”系列的亮点之一，在游戏中扮演自己会给玩家带来更大的乐趣，以下的文字将就玩家用新武将出仕大名，从事忍者、剑客、海贼、商人等职业讲一些简单的心得。

首先说说新武将的设定，出身和性格的设定就不多说了，大家依据自己的喜好而定，不过女性人物的“妻性格”设定时要注意，尤其是你把她“内定”为游戏中的妻室时更要慎重，追不到可别哭哦！

新武将人物类型有低能、军师、猛将、能吏、剑豪、忍者、海贼、商人、茶人、锻冶屋、医者共11种类型。低能型就不说了，参数平均20出头，只有一项随机的1级技能，玩起来可真够累的。相对而言，技能的修炼远比参数的提高



信长愿意以大河内一城换个名茶具。



助左卫门潜心修炼也可以得到“剑圣”称号。

来得容易，所以设定新武将参数的高低显得更重要。军师、能吏、商人、茶人、医者这几种类型武力偏低，从事倒买倒卖活动时（几乎任何职业任何身份都会涉及到）遇到强盗很麻烦。其他类型的人物也各有利弊，说这些的意思是不一定想做商人在初始时就一定选商人类型，选其他职业也一样可以从商。笔者个人比较愿意用参数相对平均的海贼、锻冶屋、剑豪等类型，在游戏中通过拿称号和宝物来普遍提升参数，不过这是见仁见智的问题，完全看个人意愿。

由于新武将一开始进入游戏是一无例外的浪人身份，除了茶人、锻冶屋、医者可以“单干”外，其他类型的必须尽快“加入组织”。以武士出仕大名为例，并不是你想加入哪家便是哪家，必须要和大名亲密度到一定程度才可以，而有些大名是“盐酱不进”，亲密度很难提高。比如说织田信长，估计是光荣有意而为之，省得大家追星族样一股脑都跑到织田家。下面就以新武将加入织田家为例讲讲武士的出仕。要想出仕织田家，首先要见到信长，浪人身份要想进城的话只有两个法子，潜入或贿赂进入（花费10贯左右）。当然如果得到+10以上的称号（比如茶仙之类的），报名进入也可以。所以一般情况下要进入就要去学忍术，1级就足够去骗那些守城的兵了。然而进了城也不见得能见到信长，总是那一副面孔的小姓（为什么所有的小姓都长得一样？）。据笔者个人经验，要进出10次以上才能见到信长，如何提高亲密度就看玩家个人的手段了。

喝茶对于信长是没有用的（有些大名喝茶也能长亲密度），亲密度上升极慢，只能靠送东西，送2到3个5级的南蛮物，把亲密度升到1心以上他答应和你“手合”为止。信长的武力不算高，只要不停地和他“手合”（此招限武力较高者用），把亲密度弄到2心以上，他就会收你当属下了。不过对于选军师、能吏、商人、茶人、医者这几个类型的新武将，凭30不到的武力要赢信长也真有些难度，干脆就倒买倒卖赚钱买南蛮物“砸”他就是了。当然也可以“剑走偏锋”，比如先修剑道，等成了剑圣开了道场再以兵法教师的身份出仕织田家，或是成了茶仙推着一车7级茶具找信长去换城，或者当锻冶师把自己造的各式武器送信长以求长亲密度再出仕，或者还有什么奇怪的玩法，不过这些玩法未必省力省时间，只要玩得高兴就好。

要走剑豪路线的玩家建议还是用剑豪类型的人物吧（初始就有3级武艺而且武力很高），实在不愿意选这种类型也可以，至少也要选个武力高的（比如猛将）。如果你坚持用武力20几的角色走剑豪路线……当我什么都没说好了。

走剑豪路线的玩家一上来就要拜师，但道场里的师范没法送礼，加亲密度的办法就是“手合”。比如你要拜柳生宗严为师，就先去伊贺学忍术（目的是学分身术），有3级武艺加分身术，就有机会赢柳生，赢几次亲密度上来了就可以拜师了。不过我总是嘀咕，要是能打赢他我为什么还要拜师呢？

走商人、忍者、海贼路线的“出仕”心得，就不再浪费篇幅多说，总之“亲密度”是个重要的指标，只要把亲密度提上去，一切都好说。

技能修炼篇

虽然玩家在游戏中可扮演武将、忍者、茶人等不同类型的人物，而且各类人物的初始技能又千差万别，但努力把所有技能修满4级，应该是玩家们共同的目标吧，下面就讲一讲各个技能的修炼方法和注意事项。

首先要说明的是，修炼哪种技能，则要以该技能等于或高于自己的人物为师才可以，如果向技能和自己相同的人物学习，则自己的该项技能并不会增长，但可能得到一些特技卡片。向技能高于自己的人物学习，



发送短信

3到

116007

该出手时就出手！

鸿篇巨制不容错过！



天行远景2004年抗鼎力作！

资费标准：15元包月

客服电话：010-1608888-1

北京天行远景科技发展有限公司

WWW.81088.COM WAP.81088.COM



则自己的该项技能有可能增长，同时也有可能得到特技卡片。学习的技能等级越高，所花费的时间和（或）金钱也就越多。修炼技能就是玩一个特定的小游戏，小游戏的完成程度越高，则可得到的经验值就越多。不论哪一种修炼都是经验累计制的，有时修炼成功了技能却没有长，有时没有修炼成功但技能却增长了，这是完全正常的。事实上，即使修炼一次都不能成功，只要次数多了，累计了足够的经验值，技能一样可以达到4级。其次要特别强调一下：虽然各技能都可最多修炼到4级，但4级并不是技能的顶级，最高的技能等级用★★★★表示，是无法靠修炼提升上去的，只有在游戏中不停地使用该技能才能提升上去。下面就具体讲解一下各项技能的修炼：

足轻：可向其他武将学习，要求一定的好感度基础。足轻的修炼实际上就是模拟野战，这个不需要再说。

骑马：到町里的马屋可学。骑马的小游戏和现在的赛车类游戏有些相象，在马的行进中要躲过前面射来的箭，并且不能碰到侧壁。关键在于一般的赛车游戏是用键盘操作左右移动，而本游戏是以鼠标点击屏幕下方的左右箭头来控制。最后要说明的是：移动是有惯性的，要注意自己移动的力度。

铁炮：到町里的锻冶屋可学。铁炮训练的这个小游戏有点像飞碟移动射击，不过要简单许多。首先把铁炮的射角调低，大概5～10度就可以了，射击过程中建议不要再调整视角，以免手忙脚乱。尽量做到一颗子弹命中一个以上的目标就可以了，笔者的最好成绩是单发命中4个目标。

水军：到水军据点的修炼场可学。修炼实际上就是模拟水战，没什么特别的地方。

弓术：可向其他武将学习，要求一定的好感度基础。弓术训练的小游戏和铁炮训练的小游戏有相像之处，不同之处在于弓射的是不动靶，而铁炮射的是移动目标。所以在射箭时要根据靶子的位置不停地调整射箭角度，力度建议选择在3/4强左右，运气好的话一箭射中4个靶子也是完全可能的。

武艺：到町里的道场中可学。就是个人战，不过要以一对多，大家要小心。



军学：可向其他武将学习，要求一定的好感度基础。军学的小游戏名称叫“四角阵崩”，类似于时下流行的“连连看”小游戏。两个颜色和所标数字完全一样的方块，如果可通过一条最多只转弯两次的线段连接起来，那么这两个方块就可以消掉。如果下面的方块消掉，它上面的方块就依次落下来消除所有的方块，游戏就算成功。

忍术：到忍者里的修炼场中学。限制时间内在右边的候补头像中找出左边缓缓拉开（从到上展开）的画轴中的头像。根据成功与否和耗时多少，分为“早期发现”、“探索成功”、“探索失败”3种，要想做到早期发现，必须在左侧人像展示度小于1/4时找出来才行，秘诀是在左侧画轴展开的同时，先仔细看右边的一堆人像，主要观察的是衣服的颜色、式样（是盔甲还是普通衣服），还有就是人脸是朝左还是朝右，这些细节都有助于提前作出判断。

建筑：可向其他武将学习，要求一定的好感度基础。要求在限定时间内将左边的建材填入右边的空缺，点右键可以旋转建材，注意建材的放法基本上是唯一的，所以要先放把握大的，这样不容易出错。

开垦：可向町里南蛮寺的外国人学。要求在规定时间内在给出的土地上开水渠，尽量让水渠成为一个连通的整体，有点像早期游戏机上“跑火车”的游戏，相信老游戏迷都不会陌生。

矿山：可向其他武将学习，要求一定的好感度基础。在限定挖掘次数的情况下挖掘出最多的金块，一个大金块等于2个中金块或4个小金块，注意主人公的喃喃自语，按照他所说的方位挖，就能保证挖出绝大多数金块。

算术：可向町里商店的商人学。算术考较的真是算术，更像是小学数学的考试题，不过因为是限时回答，所以也还有些难度，需要提醒一下的是每个数字最多只能用一次。

礼法：可向町中寺里的和尚学。学


秀吉已经有两项技能修练到★级了。

习礼法的游戏类似于转魔方，不过只有一面而已。要在限定的转动次数里将这一面全转城一个颜色（任意一种颜色都可以），这并不容易，笔者个人认为这是所有技能学习小游戏中最难的一个。好在是只限转动次数，不限制时间，大家可以通盘考虑后再决定如何转。

弁舌：可向其他武将学习，要求一定的好感度基础。这是一款“凑21点”的游戏（不过和扑克牌中的21点游戏规则不同），超过21点就算输，每轮由落后方（数字超过21或距离21更远者）先在右方选数字，然后另一方选，然后双方的数字加上两人所选数字的差值，5轮后，数字更接近21者胜。

茶道：到界町茶人宅找千利休学。先展示上方的茶器一定时间，然后要求你用下方的茶器重现上方茶器的排列顺序。这个游戏实际上很简单，只要按顺序给下方不同的茶器编号，然后把上方茶器的顺序用相应的数表示出来，就很容易记忆并重现了。

医术：可向町中医师宅的医师学。这个配药的游戏实际上是个很古老的数学题，就是如何用3个固定容积的容器量出指定体积的水来。相信大家一看就明白了，如果不能很好地完成这个游戏，就去研究一下那道数学题如何解决吧。

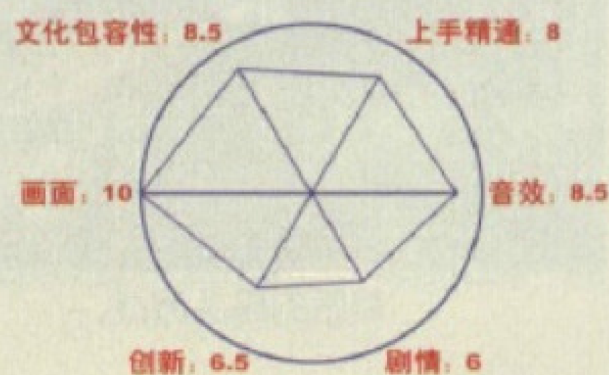
孤岛惊魂 FARCRY

■贵州 yago

《孤岛惊魂》是近期上市游戏中一款完全展现DirectX 9.0独特魅力的作品，这款游戏早在上市前就引起业界广泛关注，上市后更是一鸣惊人，所有的辉煌都归功于来自德国的制作商Crytek，他们倾力打造的CryENGINE引擎以惊人的细节创造了一个唯美逼真的热带岛国世界。如果玩家拥有足够强劲的硬件配置，《孤岛惊魂》将带给你PC游戏史上迄今为止最令人震撼的画面和最难以对付的敌人。与惊世骇俗的画面相比，本作的故事多少显得有些老套，主人公Jack Carver因难以启齿的过去而远离尘世来到南太平洋经营租船生意，自称记者的Valerie女士包下他的小艇前往某座无名小岛，Jack由此开始了一段惊心动魄的生死之旅……

精品 总评 8.0

制作	Crytek
发行	育碧软件
载体	DVD×1
类型	主视角射击
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium II 500MHz
内存：64MB
显卡：64MB以上
硬盘：4GB

01关 训练（Training）

Jack驾小艇送Valerie靠近神秘小岛，不料小船被岛上雇佣兵发射火箭击毁，Jack侥幸潜水逃到岩洞中才得以逃生。起身后进旁边涵洞，边走边接受控制教学。这里似乎是二战日军的工事遗址，小心避开敌人后从标有机械室的梯子爬上去，拿到卫星视频电话与Valerie上司Doyle交谈，收集附近的手枪、弹药和手雷来到野外。重见阳光后先消灭附近几个钓鱼的敌人，缴获更多武器弹药后拿到电子望远镜，接着游到对岸的军营又是一场恶战。营帐里得到的钥匙卡可打开军械库铁门，由此补充战斗中损耗的弹药。军营里有辆小越野车，按F键登车后沿着黄土路直走，遇敌则以车载重机枪狂扫，歼灭海滩边的一股敌人后继续前进，不久会遭遇两辆敌车外加一艘火箭小艇的阻截，小艇发射的火箭很厉害，一定要小心对付。再往前开一段路就会看到一艘废弃的日军航空母舰，航母左舷前侧有个大洞，消灭水面上的巡逻艇后潜水从洞中进去。

02关 航母（Carrier）

进入航母残骸后来路被敌人投掷手雷堵死，下水沿暗道潜到铁梯处登舰，消灭舱室过道里的敌人，绕到前甲板时会遭到座式机关炮的迎头痛击，先解决操炮手再和剩下敌人慢慢兜圈。在仕官室里可找到Valerie的相关证件，并目睹失踪已久的基因科学家Krieger。努力向最高层甲板前进，爬上梯子后会有一场恶战，敌方甚至出动直升飞机，只要击倒飞机上的机枪手就能赶走直升飞机。消灭其余敌人后在船尾吊钩处可找到一艘红色橡皮艇，用枪把挂艇的绳索射断，跳入水中爬上小艇向西驶去。

03关 要塞（Fort）

本关即为DEMO中的场景，靠岸后下艇迎战木屋里的敌人，经过密林来到山脚下的石阶，以游击战术清剿附近巡逻的敌人，继续向山顶要塞推进。沿途可走坑道也可以走黄土大道，注意收集手电筒、狙击步枪等装备。来到架有巨大抛物面天线的山顶要塞后先对付附近守兵，很快会有一架鱼鹰旋翼机赶来投放敌增援部队，消灭他们后在紧闭的电子门旁取得火箭筒，这时需要等待Doyle破解电子门密码。山下海滩边的敌人炮舰会发炮轰击要塞，片刻后还有3架黑鹰直升机赶来，用火箭筒赶走它们，扫清降落地面的残敌后从

键位控制

1.移动键位

W：前进
S：后退
A：向左侧移
D：向右侧移
Z：切换奔跑和行走
空格：跳跃
左Ctrl：下蹲
V：卧倒
Q：向左斜身探头
E：向右斜身探头
左Shift：短时间内加速狂奔，消耗耐力

2.武器键位

鼠标左键：开火
X：切换武器第二攻击模式
R：更换弹匣
鼠标滚轮：切换武器
G：投掷石块或当前选定的手雷类型
J：丢弃当前手上武器
H：切换手雷类型（碎片、闪光、烟雾）

3.视野键位

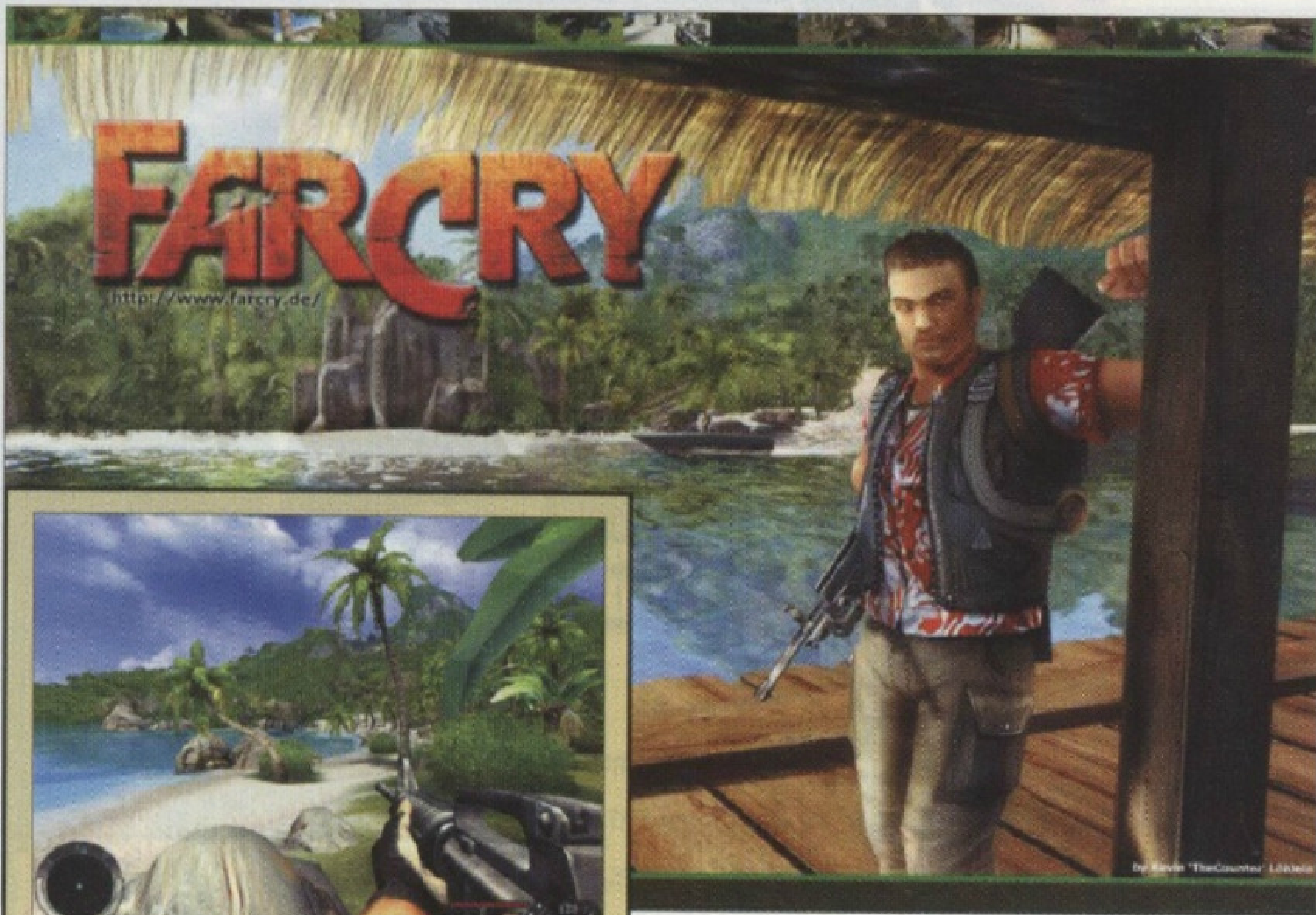
鼠标右键：持武器时打开瞄准模式
鼠标滚轮：在瞄准镜或望远镜中变换焦距
B：打开望远镜
T：打开夜视仪
L：打开手电筒

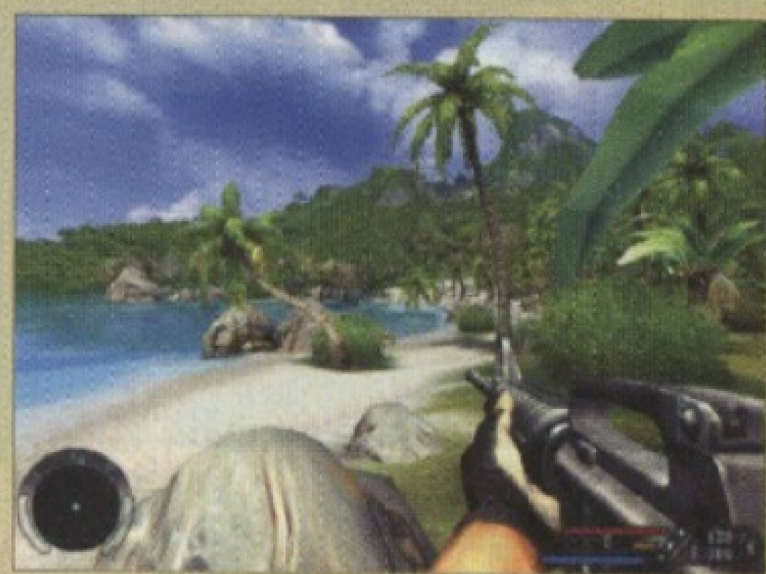
4.车辆键位

F：乘坐或离开交通工具
左Shift：变换座位
鼠标左键：操纵交通工具上武器开火
L：打开交通工具照明灯

5.其它键位

F：使用道具或开关
Tab：查看当前任务目标
空格：使用狙击型武器时屏息暂停准星晃动




沿着岸边向山顶进发。


最后的码头激战。


从这里可以爬上监控室小院。

已开启的电子门进入。刚进门左手边的控制室内可得到炸药，将炸药安放在走廊尽头左侧的发电机上，然后向发电机正对的出口狂奔。

04关 码头（Pier）

消灭山顶营地的几名敌兵，乘坐滑翔飞翼降落到河谷前方右侧的山坡上。注意河道里有敌人炮艇，飞到其头顶丢下一枚手雷最过瘾了，山坡上有不少敌兵，空中也有敌直升飞机提供火力增援，如不乘飞翼直接跳入河中游到山坡下要安全得多。杀到坡顶时要记得从哨塔上的敌狙击手尸体处拿取狙击步枪弹药，在这里可以俯视下方密林中的敌佣兵基地，趴下逐个狙杀基地哨塔上的狙击手，然后再向基地靠拢，在下坡时会遭遇大批敌人拦截。拿下基地后搜索营房可得到炸药，在军械库中安设炸药将其炸毁，趁乱登上小越野车离开基地，注意身后会突然出现一辆敌车。驾车行至小河边还会遭遇敌人布设卡车堵截，激战后消灭伏敌，注意前方山顶上有座哨塔，上面有个拿火箭筒的敌人。沿路抵达码头当然又少不了一场恶战，消灭全部敌人后行至码头末端可看见Doyle驾小艇前来接应。

05关 研究所（Research）

在迷人晚霞中登陆浅滩，告别Doyle后很快找到敌重兵把守的地下洞穴入口。滩头小岛上的敌人数量众多，洞口旁高地上还有一挺座式机关炮，酣战后到高地上的小屋拿取钥匙卡，进入地下洞窟中目睹奇异怪物袭杀卫兵的惨状。水泵房附近又有大批敌兵出没，解决他们后从水泵机旁的小门或坡道口前往电闸处开启电源，通电之后返回水泵房乘电梯上到地面研究室。这里也是惨相横生，隐约还有怪物窜入通风口中逃逸，从标有EXIT的门离开。

06关 树屋（Treehouse）

出门来到茂密的原始森林中，先等一辆巡逻的四驱吉普车出现，车上的3名卫兵会遭到怪物袭击，坐收渔利后把怪物一道解决掉，注意怪物具有惊人的机动性和攻击力。前面林中大树上有许多人造平台，爬上去居高临下可以看清埋伏的怪物和敌兵，不要试图乘车或步行穿越密林，否则会死得很郁闷。解决附近敌人后从坍塌的平台桥绕行到监控室小院中，从未锁的小门进去，屋内藏有几只怪物，在它们扑上来之前用猛烈火力将其射倒。在躺有研究员尸体的房间中得到钥匙卡，然后还要拉动控制闸开启通往地堡试验区的两扇铁网门。如果从地下室离开监控室又会遇到几只怪物，地下车库里有一部卡车，开着它冲上坡去当掩体与敌对射。接下来还是步

武器装备

本作中主角最多同时只能携带4种武器，初期靠下蹲甚至卧倒潜行接近敌人后以大砍刀或消声冲锋枪偷袭比较省事，但中后期敌人会越来越难以靠近，通常只能采取分割诱杀的战术逐次歼灭。一旦被发现后附近敌人会先寻找掩蔽物躲藏，大部分人隐藏的角度都让你无隙可乘。敌人冲锋时左右晃动异常敏捷，如持续连发扫射不但浪费子弹而且命中率也不理想，往往还没打死一个敌人对方却已扑到你跟前，最有效的射击方式是平移枪口紧追敌人移动方向，同时有节奏地快速点射。对于怪物最好不要让其近身，特别是那些跳跃扑击型的怪物，一定要在它们起跳之前将其击毙，或退入狭小空间内使其无法发挥高机动性优势。游戏中武器威力普遍偏低，若非命中头部很难一弹毙命，装备有防弹盾和头盔的高级敌人会更让你郁闷。使用带瞄准镜的武器进行精确射击时都会出现准星晃动现象，采用卧姿能将晃动幅度降低到最小，如果再按下空格键屏住呼吸就可以获得最高命中率，在狙杀重要敌人时必须遵循以上步骤以确保无误。

当有手雷或榴弹在玩家附近爆炸时，即使侥幸未死也会出现暂时视力模糊和听力失聪现象，这时如果再身陷重围基本无生还可能，因此要特别留意敌人手上的武器，对于火箭兵和可发射火箭的大型怪物尽量做到"敬而远之"，看到对方向你发射火箭时要用最快速度逃离当前位置。由于地形过于复杂，当玩家在山林中穿行时很难靠肉眼发现时隐时现的敌人，这时只要找个制高点打开电子望远镜就能清楚看到以绿色方框显示的附近敌人，如果是夜晚环境中就要多用夜视仪，电源耗尽后原地休息等待充电完毕再继续前进。交通工具不但能快速运送主角抵达目的地，还拥有威力巨大的武器系统，像小越野车、四驱吉普和巡逻艇等都配备机关枪与火箭联装武器系统，很多朋友甚至不知道按X键切换机关枪和火箭模式，充分利用这两种车载联装武器可以为你节省很多弹药。

行为妙，前方密林中有敌人堵路拦截，左侧城堡墙头上有狙击手，右边石桥上也有敌人增援，耐心清理完他们后过桥上坡，在石城废墟中可得到炸药。经过吊桥来到刚才有狙击手的城堡正门前，消灭附近敌人后将炸药埋在指定地点，墙炸开后冲入城堡内迎战敌散兵及直升机，战斗结束后即可进地堡入口。

07关 地堡（Bunker）

离开电梯后先有一场狭小空间内的混战，从敌人尸体上可得到连发霰弹枪，选择走上楼或下楼都会通向试验室，在这里可以看到手术台上有一头巨大的怪物尸体。顺路而行，遇人杀人遇怪杀怪，经过架有机关炮的露天铁板后来到有6个怪物笼子的房间，进门一口气左转冲上楼去打开笼子开关，让敌人守兵和怪物展开肉搏，抽空丢两枚手雷下去即可收拾残局。再进下一间房也有敌兵和怪物混战，迅速射断空中集装箱的吊索砸翻下面敌人，干掉怪物后出去来到直升机场。敌人正把Valerie押上直升飞机，Jack抓住机胎升到空中被发现，混战中两人都掉进大海。

08关 汽轮机站（Steam）

Valerie坦白自己是中情局特工的真实身份，与她分手后要先去找夜视镜。按照左下角雷达上的指示方向移动，消灭林间巡逻的敌人后来到一处营寨，其中一间房内就有夜视镜，这下就不用担心天黑看不见敌人了。灭掉营寨里的敌人后乘吉普车沿路而去，经过一处河滩时要打掉对岸的小据点，河面上还有敌人的小艇。继续前进来到第2处河滩，这里的敌人有火箭兵、狙击手，还有一辆吉普车会直接涉水向Jack冲锋。结束这场战斗后再拐弯就能看到灯火辉煌的汽轮机站，先用狙击步枪尽可能远距离消灭敌人，然后换上M4发起冲锋。在轮机站高台处的箱子上找到设计图纸，然后从标有A的侧门进入。

09关 电机房（Regulator）

一开始出现在车库里，从边台的侧门出去，扫倒岗亭后聊天的两名卫兵，塔吊附近还有3名敌人。一辆卡车会驶向湖中央的桥头堡，先继续往右边高地进发，消灭那里的敌人后从崖上跳水游到桥头堡，干掉周围敌人，注意左侧的哨塔上有个火箭兵。通往机房的大桥断裂，跳水游到右侧天线塔处可以爬上岸，最终得以进入机房。进入室内后仔细搜索，先在一张办公桌上找到红色钥匙卡，在有很多铁架子的试验厅两端的控制室里分别找到蓝色和绿色钥匙卡。注意还要关闭附近能找到的所有蒸汽闸阀，用3张钥匙卡刷开3道电子门，关闭里面闪绿灯的控制器，最终那条通道里的蒸汽才会散尽。从通道出去是一场困难的战斗，装备了防弹盾和AG36的敌人实在太厉害了，对付他们唯一有效的办法是设伏诱杀。通道外是有着巨大旋转叶片的通风口，沿路绕到上方，消灭控制室里的两名敌人后按下桌上红色开关破坏发电机，随后Valerie与Jack联系准备撤离。此时门外被大批敌人包围，一番周旋消灭他们，在第2座直升机平台旁可发现一个带锁的巨大通风口，用枪击毁锁头后爬入通风口。CG过场显示岛上局势恶化，越来越多怪物杀死守卫逃出囚笼，其中还有身材巨大会远程攻击的火箭怪物。

10关 控制（Control）

与Valerie联系后沿着通风道下到水沟中，从尸体旁的梯子爬上去。出门左侧墙根有个小通风口，如果钻进去可以目睹卫兵与怪物的混战，如果直接前进到岔路口往左拐也能看到混战场面，右侧的房间里有些补给品。消灭敌人后从岔路口中间的维修井爬下去，钻入通风道片刻后可找到一个环形阀，转动它关闭蒸汽，然后沿原路返回岔路口，沿着左边通道继续前进。干掉几个研究人员后前面又出现蒸汽封路，在附近找到通风口后钻进去，来到一



打断吊索后……对不起。



月光下的沙滩漫步。



这里可缴获AG36。



最后的出口在这里。




爬上哨塔居高临下。


乘飞翼滑向基地入口。


推开铁桶发现水下通道。


在此处水漫金山。

处有3层平台的地方，解决掉敌卫兵和神出鬼没的怪物后，借助悬吊铁网台的摇摆跳到对面平台，爬到最高层关闭蒸汽阀，然后顺原路返回继续前进。多注意沿途的墙根通风口，利用它们偷袭敌人效果不错。杀到有巨大换气扇叶片的机房，前方和右侧两条路全都通向装有白色瓷砖的解剖室长廊，室内敌人装备有防弹头盔，动作非常敏捷。从解剖室边台上的出口离开，右拐进入一条砖砌甬道，前面传来怪叫厮杀声，迅速冲上前去干掉机关炮旁的两名敌兵，操起机关炮狂扫甬道里所有会动的东西，注意右侧厨房里还有几个卫兵，厕所里也有四五只怪物。在尽头的泵房钻入墙上通风口，来到天井平台上，下面有很多怪物在兜圈等着Jack，不过它们跳不上来，首先干掉那头可远程攻击的大怪物，然后转圈逐个射杀普通怪物。全部清静后跳下来，从最底层的铁门离开。

11关 叛乱（Rebellion）

干掉路上遇到的几只怪物后来到露天大院中，外面守兵和怪物的战斗异常激烈，趁乱爬上最近的哨塔躲好，等下面打出个结果来再操起座式迫击炮收拾残敌。小心身材高大的火箭怪物，看到它们发射火箭时要立刻蹲下躲避，战斗结束后记得登上其它哨塔收集火箭弹和狙击步枪子弹。出大院后3条岔路走哪条都无所谓，左边正路大道，中间通向山脚洞口，和走右边那条上山小道一样可抵达山顶。在山顶可以看到山后公路上的怪物，用狙击步枪或火箭弹或AG36干掉它们，然后乘飞翼降落到海滩边，沿着水边走要安全得多。在前面上山路口会遭遇怪物，特别小心山顶的怪物枪手和从天而降的巨石，来到一处小型要塞后补充一下弹药，在这里有两条路可走，一条穿入密林中，另一条拐下海滩，建议还是走水边。开到拱桥下时要当心远处灯塔上的敌人会以狙击步枪和火箭弹欢迎Jack，搞定他们后登上灯塔所在山顶，从山梁上来到旁边的小山顶，用望远镜可以看到基地入口处的怪物正与守兵激烈交战。乘飞翼降落到战团外围，抓紧机会迅速窜上哨塔等待坐收渔利，再往前走会有几名戴全套防弹护具的卫兵，用手榴弹解决他们后还要射杀楼顶上的狙击手，然后从侧门进入基地。



12关 资料室（Archive）

进入基地后会遇到只有用夜视仪才能看到的隐身怪物，墙上的红色开关可打开上下启合的闸门，进去后上台阶又是一场恶战，消灭怪物和守军后从房间中央跳入下层水池。打发掉水池四周的怪物，注意看水中有两个铁桶压着一块木板，推开铁桶会显出潜入水下的入口，进去后钻过一段水下通道来到控制室，关闭墙上的电子密码锁总开关，从旁边开锁的电子门返回水池处，选择3座发电机附近的门离开这里。再往前走要乘电梯下到更深一层，在巨大的仓库里有很多敌卫兵等待着Jack的光临，消灭他们后得到钥匙卡，从仓库尽头的小门出去，走上片刻终于来到室外。这外面有一排巨大的供水管，敌人从四面八方向Jack开火，火箭、狙击手、直升飞机都来了，幸好地方很宽，实在挡不住还可以逃回房间里。沿左侧小路向水管另一端靠近，消灭残敌后从巨型罐体旁的闸门进入集装箱仓库，库房里有更多的敌人和怪物，在尽头有个悬在空中的铁箱，把吊索射断，铁箱落下砸开地面栅栏，跳进去爬到通风口直道另一头，上梯子后旁边就是要找的工作电梯，按下红色按钮打开电梯门进去。

13关 冷却室（Cooler）

Valerie似乎还活着，必须去拯救她，刚出电梯就会遇上两头火箭怪物，是打是逃自己选。沿路来到冷光大厅，消灭厅中敌人后走边上小门到走廊里看看，探索中发现黄色钥匙卡，正好可以用来打开密码门。很快又来到一座浮现全息图像的圆柱形大厅，先是一番苦战，从唯一能开的ARCHIVES1-8号门出去，狭窄走道两旁的孵化室里有很多火箭怪物的培养基体，干掉偷袭的小怪物后沿孵化器后方平台通道穿门而过，

几经恶战来到控制室，打开红色的密码门总开关后从边门返回全息图像大厅。这回终于可以进标有Main Elevator的密码门了，里面依然有更多怪物，乘电梯下到有两座巨罐的仓库中，这里有很多卫兵在和火箭怪物战斗，如果被他们太早发现就凶多吉少。收拾残局之后离开仓库来到有4个圆形水池的冷光大厅，这里的战斗难度更大，如同跳蚤般灵活的持枪怪物简直防不胜防。打开大厅尽头的水阀，让水一直淹到天花板，屋顶那4盏灯中间有个通风口，爬上去来到第2层。没走两步迎面又撞上一个火箭怪物，收拾了它和两只小怪物后冲入一扇有血手印的门内，Valerie正在里面与两只怪物酣战，注意确保她的安全。



14关 货船（Boat）

现在的任务是摧毁3座通讯铁塔，驾小艇在正前方小岛登陆，根据雷达指示在岛上帐篷中找到3捆炸药。翻过山可以看到对面岛上第一座要炸的通讯塔，河对岸敌人有机关炮，河面上还有巡逻艇来回飞奔。登陆成功后先到营房中补充弹药，然后再拿下通讯塔，在塔底控制台前安设炸药摧毁它。沿大路走到岸边又能看到远处小岛上第2和第3座通讯塔，目标地区敌人不少，水面还有多艘小艇高速巡逻，对狙击手和火箭兵要优先解决。冲过两座吊桥后来到第2座通讯塔前，炸掉它后会有敌人从台阶下上来增援，跳上飞翼降落到第3座通讯塔所在岛的海滩上，边打边向大路靠近，前往山顶通讯塔的道路在山背后。炸掉第3座通讯塔后把附近的兵营也清扫干净，在营房中会找到新枪OICW。前往第3座通讯塔的山路上有个岔道，从这里来到停泊有货轮的海岸边，船上敌人枪炮齐鸣，冲到分岔路口向左上山，跑到山顶上乘飞翼降落在货轮上，消灭敌人后在驾驶舱里得到炸药和火箭弹，到船尾安设炸药后要在25秒钟内逃到船头。爆炸过后货轮开始下沉，同时出现一架敌直升飞机，赏它十来发火箭弹才能将其赶走，之后己方的接应船赶到。

15关 古墓（Catacombs）

为了找到Doyle所说的PDA，Jack来到古墓所在的岛屿上。沿路扫清密林中的敌人和怪物，先到右侧水边的敌营取得炸药，然后再攻上左侧古墓入口，消灭残余敌人后在有红色图标处安设炸药爆开古墓入口。这下又进入了阴森恐怖的狭小空间冒险，不时会有怪物和高级别的敌兵出现在眼前，利用地形与其周旋，途中会遭遇多起敌兵与怪物的混战，按照雷达图指示向PDA所在方位靠拢。在一段台阶上的凹室中找到PDA，注意拿取旁边的炸药。然后到附近有3头石象雕塑的地方，干掉在这里相互厮杀的敌兵和怪物，把炸药安放在尽头死胡同里的红色标记处，爆炸后从裂口逃出。

16关 大河（River）

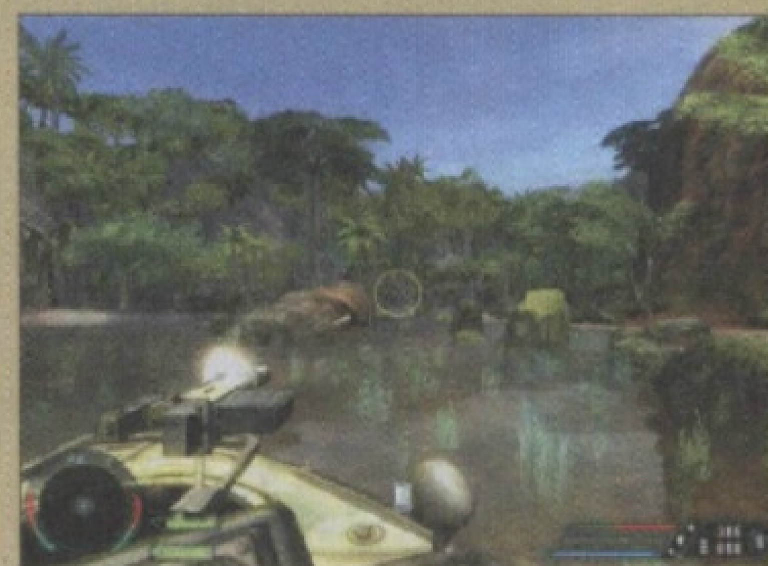
带着PDA从古墓出来后杀下山坡，消灭密林中的两股敌人，在河边找到一艘红色橡皮艇，由此开始热带雨林河道上的冒险。一路低速前进，提防敌人巡逻艇，还要仔细观察两边岸上的敌人火力点，避免橡皮艇被敌火箭弹击毁。前面很快会遭遇敌人的巡逻艇，最好消灭其乘员后换船，经过漫长的河道作战来到一座浮桥前，驾艇冲过浮桥后在左侧小码头上岸，此时会冒出一架直升机对Jack发动攻击。打掉飞机上的机枪手后沿着山谷来到另一侧河边，附近和对岸有很多敌人火力点，料理他们后乘巡逻艇继续前进。最终来到停有一架鱼鹰式旋翼机的滩头，登陆沿河畔前进，穿过山谷进入密林，在通讯车前击毙身着牛仔装的佣兵头子Crowe，此时Valerie也赶到现场，到通讯车车尾靠近终端机下载数据到PDA中即可完成任务。

17关 沼泽（Swamp）

本关Valerie作为电子专家跟随行动，首先对前方的雇佣兵营地发起进攻，消灭所有敌人后登上吉普车，Valerie驾车Jack负责操纵车载机枪，这位美女的车技也够吓人的，混乱中最好发射火箭压制敌人。


继续向第二座通讯塔进发。


在这里找到PDA和炸药。


消灭河道上出现的敌人。


大家上车飙一把如何?





密码引爆器就在这里。



从这里跳下去!



水面倒影随波而动。



晚霞照我去战斗。

一路狂奔来到藏有小型核弹的军事基地外围，先敲掉火力点和高处的狙击手后杀将进去，目标是进入一间标有"Computer Terminal"的控制室，Valerie利用屋内电脑终端打开了前进道路上的电子锁。紧跟着她出门杀到控制中心，Valerie会留在这里并派你去找核弹的密码引爆器。杀入控制中心附近的指挥部可得到机关枪，先找黄色钥匙卡，然后才能进入后院机房，激战后在2楼得到引爆器可返回控制中心。两人一齐出发奔向军械库，根据雷达导向在库中找到装有小型核弹的黄色叉车，Valerie将叉车开出军械库。

18关 工厂 (Factory)

接近前方巨大的球形工厂，干掉桥头和入口守敌后打开货运电梯，Valerie驾叉车驶入电梯，两人下降到工厂深处。Jack负责打前锋清除沿路阻拦之敌，同时还要为叉车打开闸门。与Doyle联系后根据雷达指向进入生化试验室，Jack与Valerie相互注射抗生素以确保安全。回到叉车处Valerie开始装配核弹，而Jack则要竭尽全力挡住大批涌来的敌人。等Valerie完成核弹启动后，迅速与她从对面的门离开，几番厮杀后得以乘另一座电梯逃回地面，随之而来的爆炸将两人震昏在地。醒来后他们发现自己正在Krieger的直升飞机上，下面整个岛已被各种怪物占领，Krieger恨恨地将Jack一脚踢下飞机，丢给主人公的只有一把M4和10发子弹。

19关 水坝 (Dam)

手无寸铁的Jack爬起身先拿M4，旁边的一只小怪物会朝你扑来，杀死它后冲到悬崖边上的瀑布尽头跳下去!落到水潭中发现河岸两边全是各种款式的怪物，千万不要招惹它们，只管沿着河道潜水前进。很快可以看到一座建在谷口的关卡，登岸向那边靠拢，来到一架坠毁的直升机旁，还好机上两挺机关炮都能正常运作，用它们扫翻周围所有怪物，收集附近的枪支弹药后杀过关卡。通过关卡后在旁边小屋里取回大部分武器装备，但Jack却发现自己的手臂似乎也有变异征兆，Doyle告知必须找到Krieger才能解决这个问题。前面就是岩浆四溢的火山区，这里简直就是地狱，卫兵和火箭怪物们仍在相互厮杀，驾驶越野车过桥后不久，车就被密集的火力击毁，徒步穿行蹦跳于岩浆之间，努力向那座卫星天线靠近，在天线座下可得到狙击步枪。山下是Krieger的生化研究所入口，先用狙击步枪敲掉火箭兵，再下山扫清入口附近的守敌，最终进入研究所大门。

20关 火山 (Volcano)

沿着大厅往前走，在怪物全息图像的过道里会遭遇大批敌人伏击，打发他们后很快来到Krieger所在的殿堂，这家伙劫持了Valerie，可怜的女特工似乎同样出现了变异症兆。Krieger自己显然已成为变异战士，他的拿手好戏是跳跃、枪榴弹和隐身，对付这家伙之前先把他的一帮手下干掉，注意不要误伤到Valerie。打败Krieger后得知需要免疫血清才能拯救Valerie，以全息图像出现的Doyle让Jack明白了他才是真正的幕后指挥者。画面切换到小电梯中，直接按电梯开关上升，出来后先到武器库中补充弹药，经过两道闸门后来到一个巨大盆地，大批火箭怪会给予你令人窒息的迎头痛击，逐个解决掉它们和盆地里的其余怪物后沿着山坡下到谷底。先去来路正对面的入口，在里面右侧的凹处启动电梯开关，然后返回盆地乘电梯登上中央平台，不用走两侧天桥，仍然选择来路正对面的天桥，靠近台阶时还有一番激战，用火箭弹说话最省事。Doyle就躲在最高处的控制室里，这位最终Boss的动作非常敏捷，不过他实在太不经打了，爆炸声中Jack拿到免疫血清与Valerie离开了这座人间地狱。P

《魔兽世界》4月1日宣布进入中国

4月1日，暴雪娱乐宣布已与第九城市集团旗下子公司China The9 Interactive Limited签约，将游戏《魔兽世界》引入给中国玩家。根据该协议的条款，第九城市将负责有关《魔兽世界》社区管理、客户服务、技术支持和市场推广相关的所有事宜，并负责该游戏在大陆地区的销售和服务器管理运营。

第九城市将作为该游戏开发过程中不可或缺的一个重要组成部分，帮助该游戏实现文字等内容的本地化，确保双方开发的同步进行，并及时将中国玩家的意见反馈给《魔兽世界》的开发团队。

为了进一步展示暴雪对中国游戏玩家的承诺，《魔兽世界》会推出简体中文版并将特别加入适合中国文化的游戏元素以吸引中国玩家。另外，暴雪将尽快推出《魔兽世界》的测试版，以便玩家在游戏正式发行前有机会试玩。有关测试版在中国推出的时间和收费方面的细节将在未来几个月内宣布。

另外，暴雪官方论坛版主Katricia近日宣布，《魔兽世界》Beta测试第二阶段即将开始，但需要Beta测试者重新下载客户端："因为对游戏数据储存方式做了重大调整，更新的大小和原始下载文件差不多大。所以我们不能用补丁的形式发布，而不得不要求测试者使用BitTorrent重新下载客户端。"

另外从韩国方面传来消息，负责《魔兽世界》韩国运营服务的韩国威旺迪表态坚决抵制WOW帐号现金交易行为，并以强制手段阻止帐号现金交易、转让、共有等情况。与此同时，还将采取强硬措施中断一切登载有关帐号交易、转让、共有等信息的网站和论坛。目前，《魔兽世界》帐号已发放3000个左右，物品交易网站上的魔兽帐号价格也达到了20万韩元（合人民币1400元）。

台湾省网络游戏排行榜
(2004年04月上旬)

1.	魔力宝贝 ver3.0
2.	希望 Online
3.	仙境传说——梦想天空
4.	天堂Ⅱ——浑沌的年代
5.	疯狂阿给
6.	仙境传说——樱之花嫁
7.	天堂——光与影
8.	童话——爱丽丝梦游仙境
9.	天翼之链
10.	龙族 v1.3——漂流之城

资料来源：游戏资讯站巴哈姆特

韩国网络游戏排行榜

1.	MapleStory
2.	天堂
3.	天堂Ⅱ
4.	Priston Tale
5.	奇迹（MU）
6.	雅典娜（Laqia）
7.	Fantasy LIFE
8.	A3
9.	Crazy Arcade
10.	Gayax

资料来源：韩国 rankey 网站

云网销售风云榜
(2004年04月上旬)

1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	游戏新干线仙境传说（RO）
3.	网星（魔力/轩辕剑）
4.	盛大网络游戏(传奇/传世/泡泡堂)
5.	中广亚破天一剑
6.	华义游戏
7.	游龙世界（金庸/吞食）
8.	SOHU 游戏骑士
9.	新浪乐谷天堂
10.	征服 Conquer

资料来源：游卡销售云网

《龙与地下城Online》Alpha测试逼近

正由Turbine Entertainment努力制作中的中古幻想角色扮演网络游戏《龙与地下城Online》（Dungeon and Dragon Online），即将出现在Atari旗下Beta测试服务网站BetaTest.net的测试名单上。

根据该网站的消息指出，目前《龙与地下城Online》仍在非常初期的技术评估阶段，虽然玩家可在该网站上申请Alpha测试，但真正进行测试的日期应该会在几个月之后，而且第一阶段主要接受媒体和特定人士的测试。不过喜爱龙与地下城的玩家也不需要太伤心，该网站表示，更大范围的测试最后终究会开放给一般玩家申请的。

《龙与地下城》（Dungeons & Dragons），被誉为一切RPG游戏源头的超级经典，如果说托尔金的《魔戒》是奇幻小说的始祖，那发源自桌上游戏的《龙与地下城》就是一切RPG的始祖，因为包含中古欧洲风格的设定、剑与魔法、地下迷宫、龙等设定都是源自《龙与地下城》，而由《龙与地下城》系列也衍生出不少名作RPG，如《魔眼杀机》系列、《金盒子》系列、《柏德之门》系列等。

《龙与地下城Online》的开发商美国Turbine公司还与环球互动合作开发以《魔戒》小说为背景的网络RPG《中土世界Online》。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《泡泡堂》	周岁特别版	4月2日	开放神秘宝藏地图、新手服务、变身特技、紫色泡泡和留言箱功能
《英雄年代》	内测服务器开放	4月2日	正式开始内部测试
《破天一剑》	"八种武器"	4月2日	在系统上进行了多处改进，增加了全新的武器系统、专属武器、子女的"八卦"装备，并且引入了属性相克、武器损毁度等先进机制，另在一些细微之处做了优化改进
《神话》	内测开始	3月31日	正式开始内部测试
《辉煌》	内测开始	3月31日	正式开始内部测试
《天下无双》	正式收费	4月1日	正式开始收费
《传奇3》	新区开放	4月2日	正式开放"风云再起"江西专区，新区分"风动"和"雷鸣"两个服务器
《骑士Online》	乘胜追击（1239版）	3月30日	在原有国战系统的基础上加入"战胜方可以乘胜追击，攻占对方种族的城堡，并通过占领对方城堡石碑来提高自身国家贡献度"的设计，并开放声望系统
《无尽的任务》	月神传说	4月1日	开放新版本"月神传说"（露卡琳的黯影）

大陆网络游戏开发小组系列之二

燎原之火，何时燃起？

访金山烈火工作室

■本刊本刊记者 Littlewing

"开发营运一体化，金山有其他公司没有的优势。"金山公司总裁雷军的话道出了他们成立烈火工作室的初衷。2004年，金山公司计划投入研发资金7000万元，其中在游戏开发上的投入将超过3500万元，占金山全年研发投入的50%以上。金山公司副总裁、烈火工作室的负责人张志宏曾说："我们靠什么赚钱？我觉得我们并不靠研发，因为金山目前还没有出售游戏经营权的计划。我们认为自己有运营的能力，《剑侠情缘》的成功给了我们很大的信心。而这两者的结合，将给我们带来更加广阔的利润空间。"金山公司的运营团队就在北京，如果在北京组建研发队伍，研发与运营之间可以获得更密切的交流和沟通，这样可以更好地贴近玩家，做出玩家喜爱的作品。同时减少中间环节，利润自然要比和运营商分成要高。于是，烈火工作室应运而生。

金山公司共有3个工作室进行游戏研发，玩家熟知的西山居目前正在研发3款游戏：一是《剑侠情缘网络版》后续版本，二是《剑侠情缘外传》，三是《剑侠情缘网络版》的全新3D版。成都亚丁工作室主要研发卡通休闲类网络游戏。与他们不同，烈火工作室的创作方向则是魔幻题材的游戏——也就是目前最流行的网络游戏类型。那么它与那些独立的工作室有什么不同，正在开发的游戏又进展如何呢？让我们一起走进烈火工作室看个究竟。


不愧为国内知名的大企业，金山的前台气度不凡。

眼见窗外的天色昏黄，记者急忙离开杂志社赶往位于北四环的金山研究院，希望能避开2年以来北京最大的一次沙尘暴。然而蔽日的浮尘依然如期而至。当记者离开出租车顶着呼啸的狂风艰难走入金山公司所处的柏彦大厦时，眼前的宁静平和真令人有恍如隔世的感觉。


烈火游戏工作室副总经理尚进。


烈火游戏工作室技术总监刘鹏。

我们首先遇到的是烈火工作室的副经理尚进。尚进算是金山的老员工了，从1999年来到金山开始，除了金山毒霸，他几乎参与过金山所有项目的开发。除负责工作室的进度外，他也参与了正在开发的游戏《封神争霸》的策划。烈火工作室从去年8月成立至今，开发人员已达到30人左右，其中美术人员最多，而占据总人数1/3的策划则是工作室的核心。与大多工作室相同，烈火工作室采取的也是以策划为主，驱动美术和程序的运行方式。对于《封神争霸》，尚进觉得随着国产网络游戏的增多，2004年正是中国玩家逐渐开始接受国产网游的时机。这次推出的《封神争霸》采用了中国式的叙事手法，以"因果关系"贯穿游戏始终，其中包含"义气"、"帮会"、"封神"等中国古典志异小说的内容，会对国内玩家有更强的亲和力。"我们会超越《剑网》。"尚进对自己的游戏信心十足。从游戏演示看，《封神争霸》大漠孤烟、长河落日的景象和浓郁

的北方风格，确实与“剑网”画面所表现出的江南风情迥然不同。由于游戏的开发尚未完成，我们能看到的也只有画面而已，至于《封神争霸》在其他方面的创新，只能等到游戏公测的那一天再细细品味了。

烈火工作室的技术总监刘鹏曾担任《剑网》服务器技术架构的总设计，如果不是他言谈中那种程序员特有的严密的逻辑性和理性分析，从外表看上去，他更像一个精明的商人而不是开发人员。作为一家国内顶级开发公司下属的工作室，在谈及烈火工作室与一般的独立游戏制作小组的区别时，刘鹏道出了自己的想法：“烈火工作室沿用金山公司严谨的管理方法和工作方式，可以在制作过程中不停对项目进行优化。同时可以有效利用金山公司巨大的资源。烈火工作室采用‘目标’式管理，将目标细化，在制订进度时间表时，会对每个环节进行‘重要度’评估，最终制订每个阶段的‘里程碑’。重要度较低的环节会列入开发计划，但要在不影响‘里程碑’完成的情况下进行。所谓‘里程碑’，也就是重要度较高的环节。”除了金山的管理方式，《剑网》所留下的经验也是一笔宝贵的财富。烈火工作室的领导层几乎都参与了《剑网》的开发，在《剑网》中积累的经验使得他们在《封神争霸》中更加得心应手。

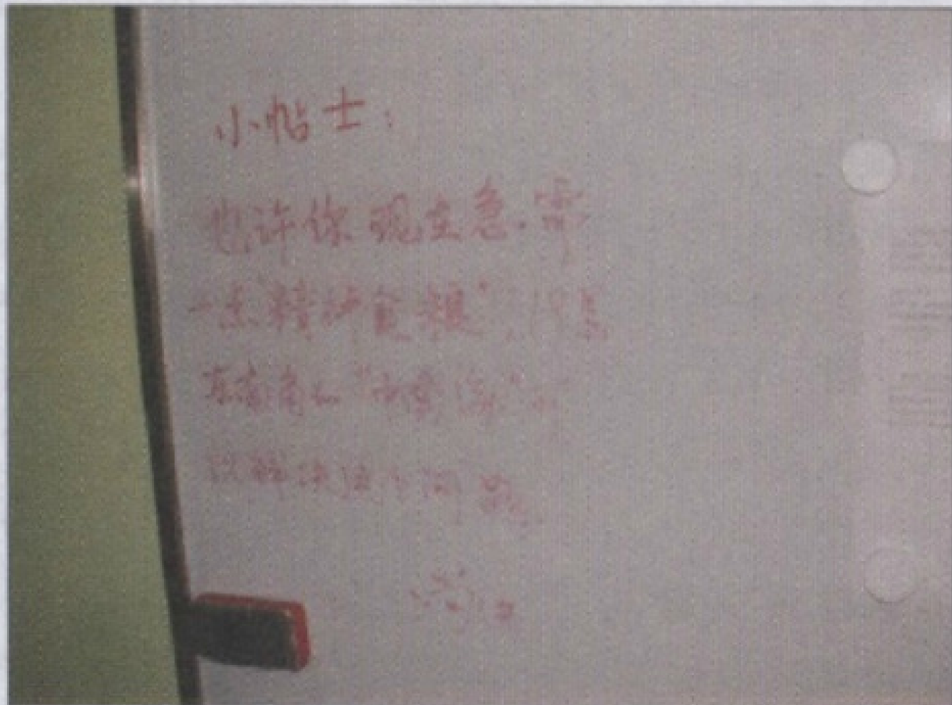
烈火工作室的一般开发人员除一些来自其他游戏制作组的人员外，也有不少新人，负责地图的赵玉新、3D美工洪威龙等都是首次接触网络游戏。他们大多是被金山公司良好的开发氛围吸引而来到烈火工作室的。确实，金山的开发环境有着浓厚的人文气息。金山的每个工作间都有自己的名字，在会议室、休息室、工作间的门上，不是简单的一个门牌号或者“会议室”3个字，而是“忆江南”、“一剪梅”、“诉衷情”等颇具江南风情的名字；在办公室的留言板上，大家的留言也充满幽默和随意性；无人看管全凭自觉付款的小卖部，都体现出了金山特意营造的那种大家庭式的工作氛围。也许正是这种文化气氛和员工之间的交流，才让烈火工作室至今没有一个人离开，保证了整个游戏开发进度的进行。


烈火游戏工作室的一面墙——像不像电子城里游戏专柜的墙壁?

烈火工作室与其他工作室最根本的区别，莫过于与运营团队的紧密接触。开发和运营队伍同处一个办公楼内，可以通过及时的交流，迅速对运营方反映出的玩家意见作出反馈，从而积累用户经验。烈火工作室的总负责人张志宏说：“中国游戏想要突破‘韩流’，还是需要具有自己创意的内容，在内容上取胜。”当技术上的鸿沟不再成为问题的时候，开发商不得不考虑如何在内容上吸引玩家，而国内游戏开发人才的极端匮乏更是成为阻碍国产网络游戏研发的极大瓶颈。而这种创意并非空想而来，玩家喜欢的东西才能算是好的创意。在网络游戏从开发到上市的整个过程中，开发人员与玩家几乎没有交流。烈火工作室通过与金山运营团队的沟通，缩短了与玩家之间的距离，知道了玩家的需求，就能做出玩家真正喜欢的游戏。



“我们一定会赢！”——是在给自己加油，也是向所有人表达一种勇气。



“精神食粮”——“中南海”。

金山公司从去年2月份开始筹备烈火工作室，是根据“2004年的工作重点转到网络游戏上”的决策应时而生的。应该说无论从管理的严谨，还是员工的整体素质，与运营团队的磨合或者开发经验上，都有着一般工作室难以比拟的优势。正如“烈火”这个名字一样，工作室的全体员工希望他们在2004年的发展能有烈火一样旺盛的势头和富有朝气的色彩。在与烈火工作室的开发人员们交流的时候，记者能够感受到他们身上并没有一般游戏开发人员的冲动和浮躁，冷静地依照即定计划进行工作似乎是烈火工作室的特色。总之开发的过程就在金山大旗的指引下向早已定好的市场目标有条不紊地进行着，一切波澜不惊。


这里就是物质食粮的所在了。

国产网络游戏的燎原之火，何时才能真正燃起？

热点追踪

从《使命》的停止运营说开去

■本刊记者 真*添乱

3月29日，各大游戏网站上同时出现了一条醒目的新闻：《世模科技关于〈使命〉停止运营的公告》。在公告中宣布，经过与游戏开发商、运营合作伙伴的深入沟通与协商，世模科技决定按以下日期停止《使命》服务器在大陆的服务：

2004年4月1日，停止《使命》用户注册；

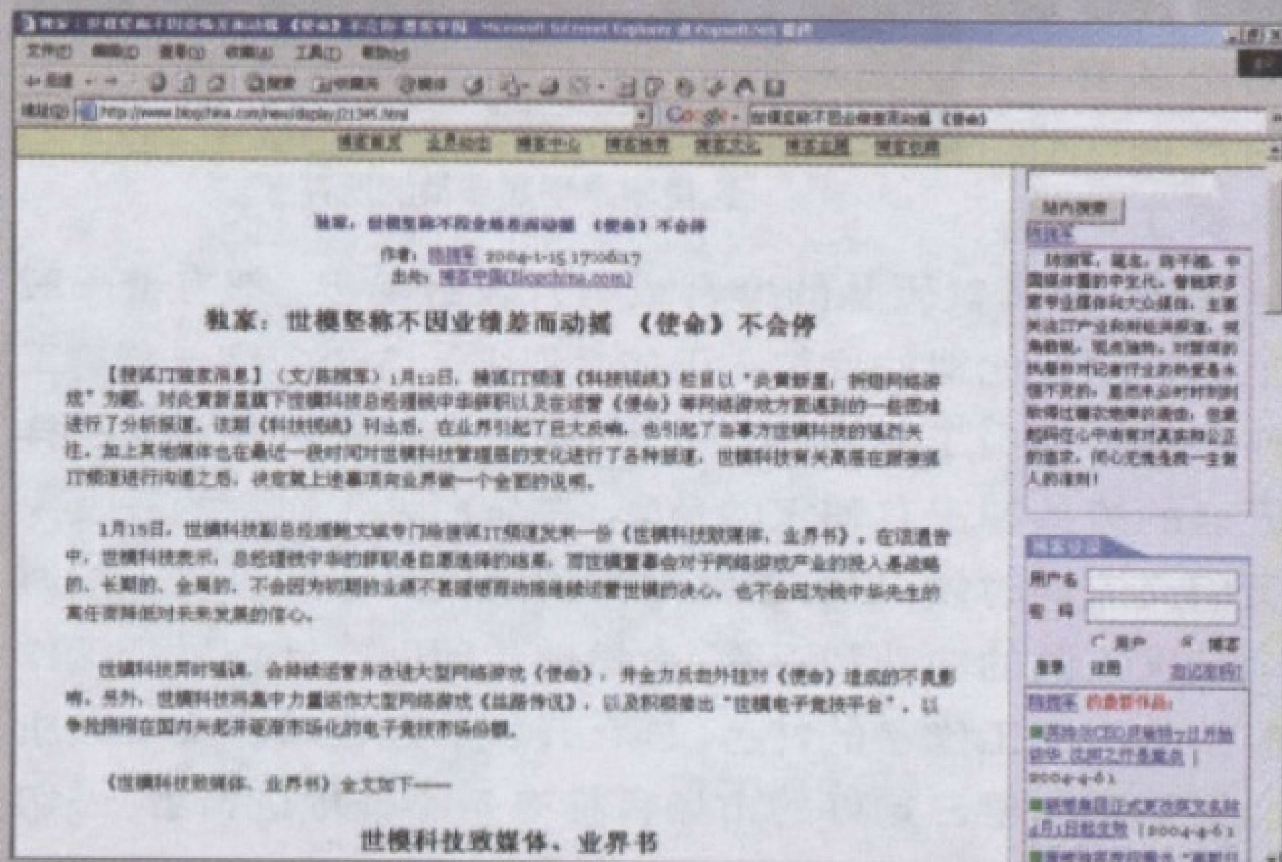
2004年4月1日，停止《使命》在线充值；

2004年5月1日，停止《使命》所有服务器在大陆的服务。

也就是说，当我们这期《大众软件》上市时，当大家看到这篇文章的时候，《使命》这款游戏已经退出网络游戏市场了。

《使命》不是第一款结束运营的网络游戏，也不会是最后一款，也许在一段时间以后，停止运营的网络游戏会更多——“网络游戏业在进行大洗牌”，这样的观点已经屡见不鲜，从最初的惊呼到现在的见怪不怪，业内人士的脸上笼罩着淡然的表情。

我们走访了一些和《使命》有关的人员，包括《使命》的玩家及已离开世模科技的原工作人员，他们都表示，公告上提到的“《使命》在产品技术方面存在着诸多不足和缺陷”是确实的，而且相当严重。“《使命》在引进协议达成的时候就是未完成的产品。”原世模工作人员无奈地表示。“《使命》连最简单的变速齿轮都没办法杜绝使用，更别说外挂了。”玩家似乎有些愤怒。



独家：世模坚称不因业绩差而动摇 《使命》不会停

世模科技致媒体、业界书

2004年1月15日，“博客中国”（www.blogchina.com）上发表了对世模科技的专访，当时世模科技坚称“《使命》不会停”。

在网络游戏市场形成初期，产品的形式还是比较多样的，台湾省自行研发的《万王之王》、日本的《石器时代》，甚至还包括大陆自己研发的网络游戏雏形《笑傲江湖》(乐斗士工作小组版本)，自然也包括了《千年》、《传奇》等韩国游戏。由于韩国政府大力推动网络游戏产业的发展，将其视作国民产业，甚至将游戏引擎共享给各游戏公司以供开发，使得韩国产品大量出现。这些产品良莠不齐，同质化十分严重。与此同时，国内网络游戏市场的快速发展以及《传奇》的成功吸引了众多投资商，他们急于加入这个潜力巨大的市场，但要进入市场就必须有产品。韩国“规模化”网络游戏产品的生产与急于进入网络游戏市场的投资商一拍即合，一方急于缩短制作周期早些回收成本，另一方急需产品先挤进市场再说，于是若干未完成甚至开发度还不到50%的产品就这样被引进来了。当韩方数着钱开始对游戏的后续开发怠懒起来，或干脆把研发小组解散准备下一款产品的时候，仓促上马的国内投资商只能自品苦酒。一些还在苦苦坚持，而另一些，包括《孔雀王》、《天使》在内，最终都只得无奈宣布，由于“产品技术原因”，所以本游戏只得停止运营。

为什么一定要等到无法坚持下去，等到玩家一脸嘲弄地骂“垃圾”，等到成为“外挂者乐园”的时候，才发现“产品技术有问题”呢？一款产品的进入是否有过严格的论证，运营商对国内玩家的各种能力是否明了？这些能力包括玩家的在线时间，对整个游戏世界的探索，对游戏Bug的利用等，还包括外挂开发者对游戏漏洞的了解和利用。

市场竞争如此激烈，为何不谨慎从之？

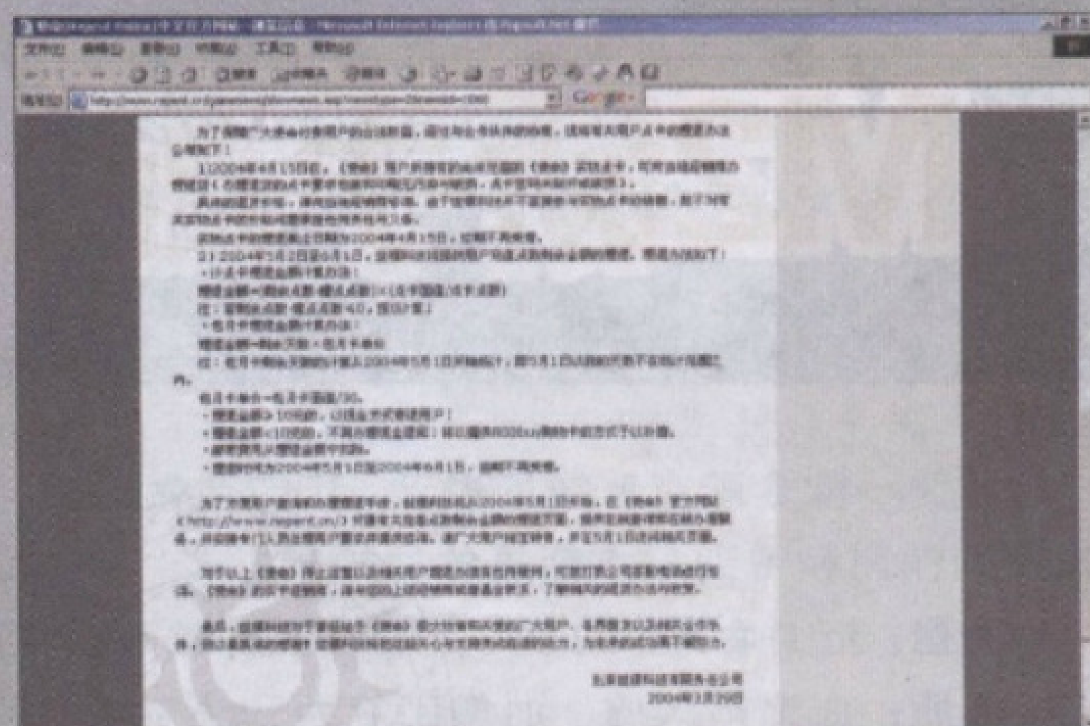
另外，世模科技曾经宣布他们是第一家863网络游戏课题依托单位，“智能化人机交互网络示范应用课程”项目的研究者和执行者，并拿到了国家为此项目注入的200

万元资金。那么，《使命》的停止运营是否会影响这个项目的继续进行呢？为此我们采访了此项目的负责人、中国科学院生物特征认证与测评中心副主任王阳生博士。

据王阳生博士介绍说，“智能化人机交互网络示范应用”并非为哪一款网络游戏而开发的，应该说，这个项目的研究成果是希望能应用到所有网络游戏的开发中。在该项目进行过程中，世模科技所要做的工作，大部分为用户意见搜集和对用户需求的估计，并不会对项目本身有很大的影响。而目前这个项目正在顺利进行中，并不会因为《使命》的停止运营或世模公司的变动而产生阻力。

也就是说，在之前世模科技宣布的“《丝路传说》为863计划课题的依托平台”并不属实，至少两者的关系并不像他们宣布的那样紧密。

我们也应该看到另一点，就在是游戏停止运营后对待玩家的态度。除去未收费的游戏不说，我们只谈已收费的游戏在停止运营后是如何面对玩家的。


公告中详列了实卡及已充值点数的理退办法。

《魔剑》：停止运营前的一段时间就已经无法电话联系客服，公司也人影不见，但在其官方论坛上能够看到工作人员的回复。直到工作人员愤怒地告知所有玩家，他们是在公司拖欠员工薪金且无办公场所的条件下在家里为玩家服务，而且再也无法忍耐下去，很快《魔剑》的服务器和官方主页就停止了运作，只留下无数因为忠实和事发突然而异常愤怒的玩家，以及他们手中积存的大量月卡。

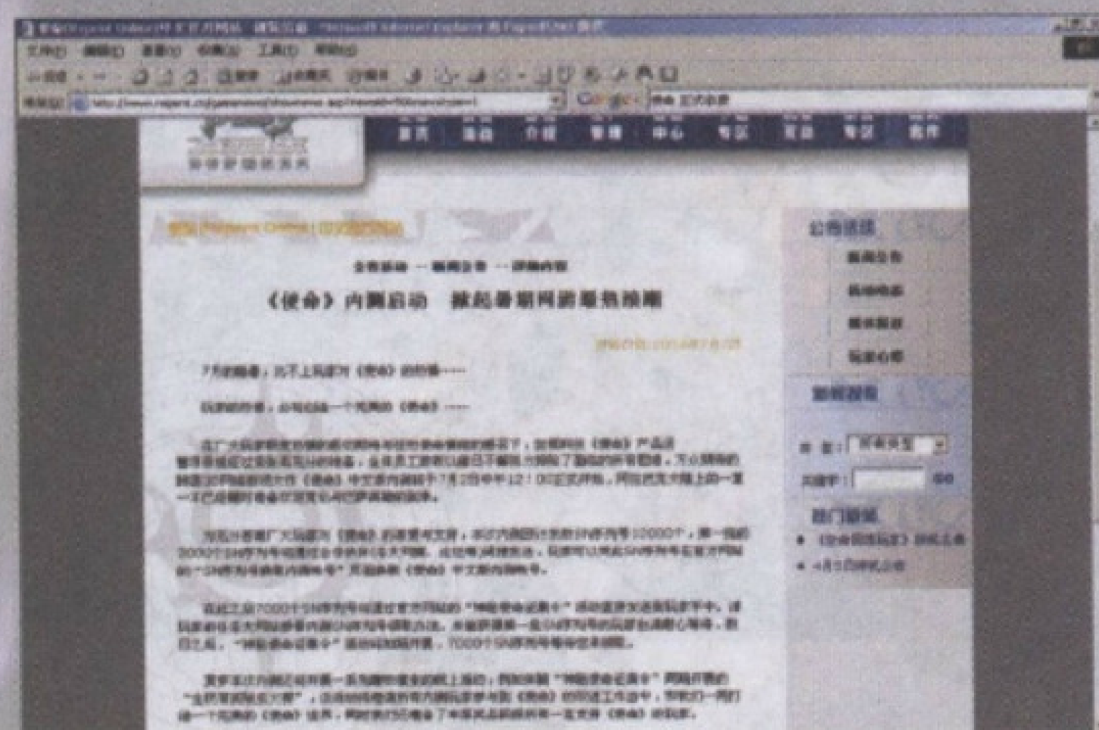
《天使》：从停止运营前3个月就已经开始了免费游戏时间，并为经销商的存货理退，对于玩家手中的实卡也可到经销商处退回。由于免费时间比较长，所以对于玩家来说，并未造成很大的经济损失。因此虽然众说纷纭，但对于《天使》的玩家来说，3个月的缓冲期让他们比较容易坦然面对。

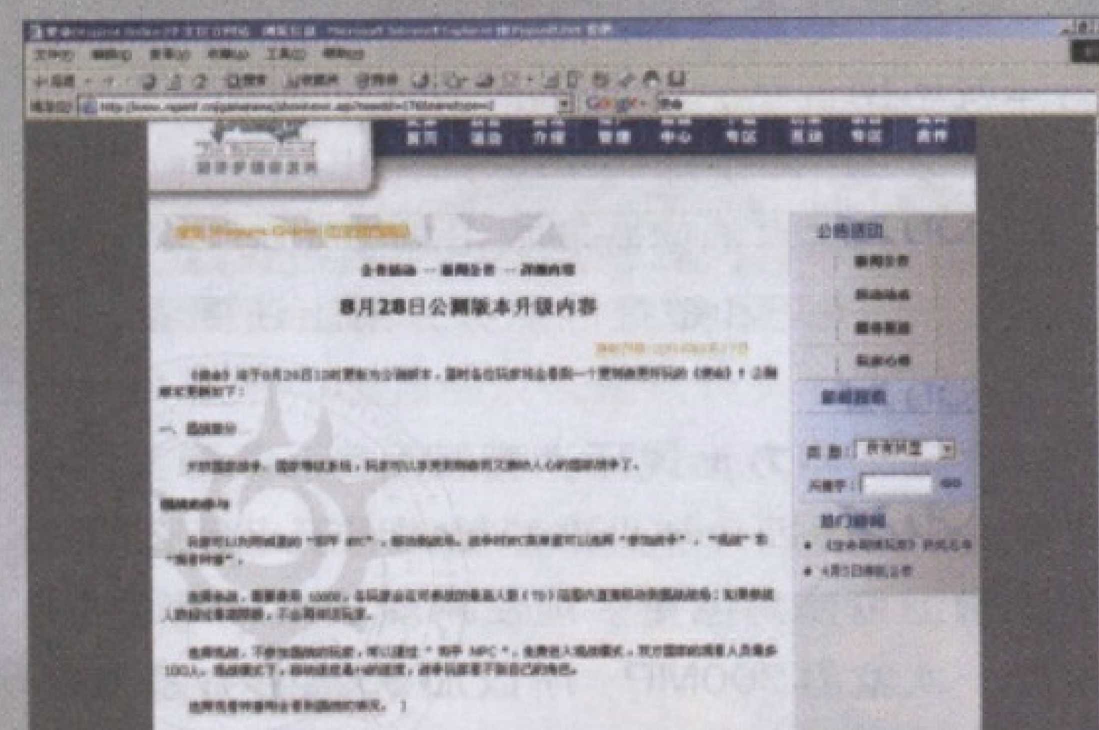
而这次《使命》的停止运营公告中，以较大篇幅对游戏停止运营后有关用户点卡的理退办法进行了详细说明，其中包括了实卡的理退及已充值点数剩余金额的理退。为玩家对已充值点数剩余金额进行理退，应该说世模科技是中国大陆地区网络游戏运营商中的第一家。

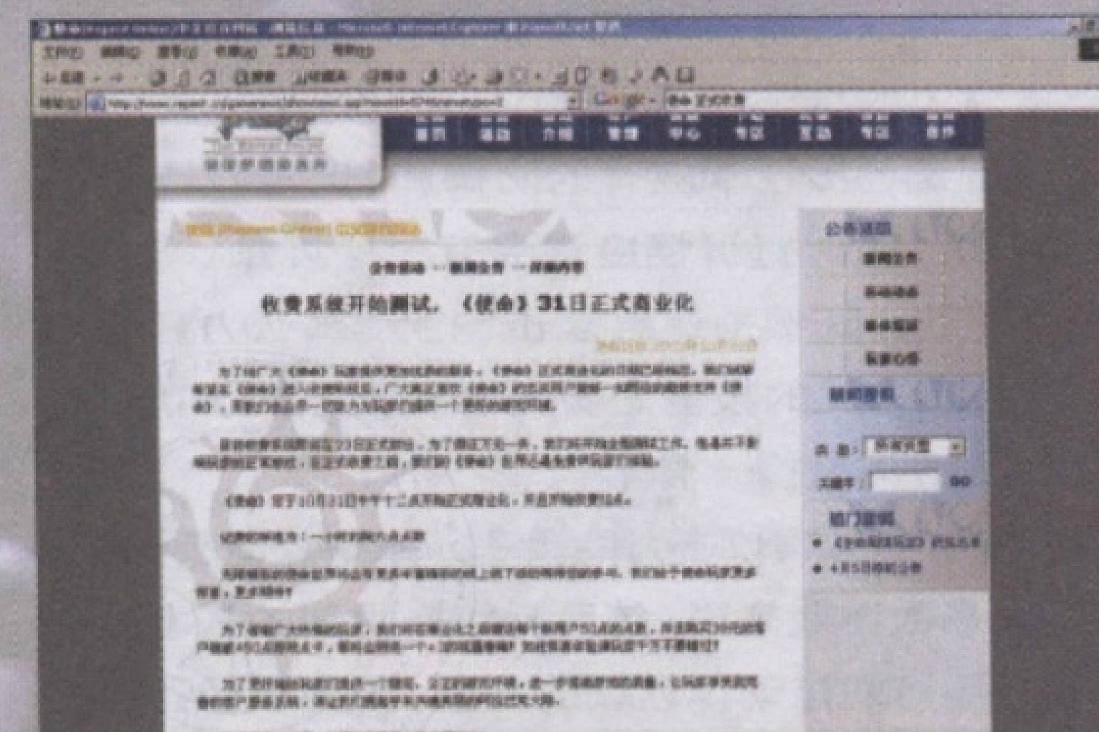
与《魔剑》等一声不响脚底抹油相比，世模科技显然大气很多，也让玩家对游戏的关闭在思想上较容易接受。在游戏的运营上也许世模科技犯过一些错误，这些错误对于游戏本身来说是致命的，但在“善后”的处理上，世模科技认真负责的态度让人感觉到他们仍在寻找机会东山再起，也应该会有东山再起的机会。这种认真的态度会让玩家有一种安全感，对世模科技未来将推出的新游戏也不会强烈排斥。

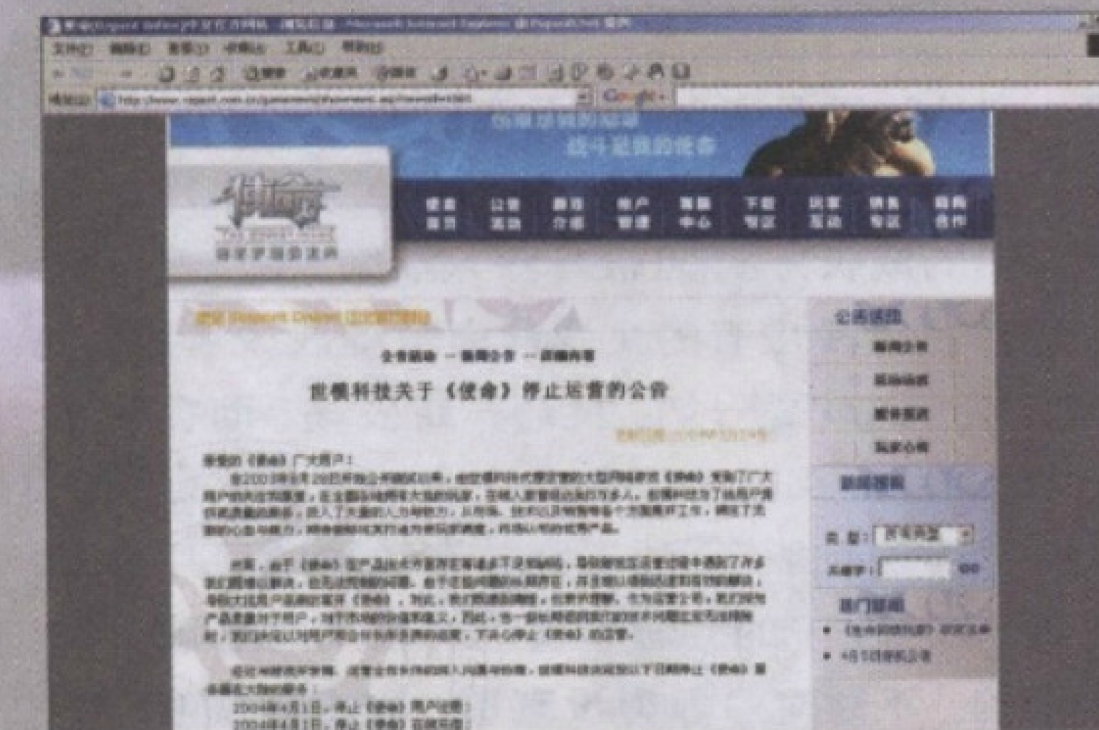
在《使命》的官方主页上，依然还能看到世模科技的公告，在3月29日停止运营公告之后，所有世模科技发布的关于《使命》的公告，在结尾处无一例外地加上了这样一句话：“伤痕就是我的勋章，战斗就是我的使命！”

这似乎代表着世模科技的一种坚持——他们不会因这一次打击而退出网络游戏市场。


2003年7月2日，《使命》内部测试正式开始。


2003年8月28日，《使命》外部测试正式开始。


2003年10月31日，《使命》正式开始商业化运作。


2004年3月29日，世模科技发布关于《使命》停止运营的公告。



M2新手配点指南

■游戏蝴蝶 DK.T

作为一款含配点系统的游戏，我们首先应该了解每项属性的作用和得到配点后具体的效果：

力量：近身物理攻击力（每加1点力量增加1点攻击）

体质：血量最大值、血量回复力和防御力（每加1点体质增加2点防御和12点HP）

敏捷：攻击速度（战士系）和回避能力（每加1点敏捷增加1点回避）

灵巧：远程物理攻击力（弓兵系）、物理攻击命中率和法术系施法速度（每加1点灵巧增加1点攻击力）

聪慧：魔法攻击力和少量MP（法师系，每加1点聪慧增加2点魔攻和2点MP）

睿智：法术上限、法术回复力和魔防能力（每加1点睿智增加1点魔攻、2点魔防和4点MP）

人物开始是LV1，满级是LV99，可以升98级。升1级能得到3点空余配额，再加上出生的6点，供玩家自由分配的点数共300点。由于目前版本3转任务还未完全开放，所以在此介绍2转以内的配点方案。

武兵配点建议：作为依靠近身攻击的战士，力量和体质的强化无疑最重要，但拥有强大的攻击和防御却没有命中率与攻击速度同样如同鸡肋，有些魔法技能还需要足够的MP上限，所以武兵除了聪慧以外，其余属性都很重要，可人物最多也就300点分配，牺牲某些属性是必然的了。



传统型：力量+体力+灵巧+敏捷

满力满体就不用说了，但打不到敌人一切都是白费，所以加灵巧是必须的，即使加到45依然会出现少许Miss，另外加强敏捷后增加自身的回避和攻击频率更能有效地提高练级速度，所以在灵巧和敏捷的点数分配上还要看个人的感觉。

实用型：力量+体力+灵巧+睿智

将敏捷换成睿智是因为加少许敏捷体现不出什么明显效果，加到睿智上可使角色更多地使用魔法来辅助攻击，毕竟双速技能一次就得300MP，所以加30点睿智是最基本的了。笔者认为这是最适合武兵的配点方案。

另类型：敏捷+攻击+灵巧+体力

这完全是浪人的练法，可同样有人运用到武兵身上，不得不说是另类玩法。牺牲本应有的防御和HP换取更多闪避，这样到后期练级时打群怪应该会有一些麻烦。

弓兵配点建议：既然是远程攻击职业，那么力量可以完全忽略。与弓兵相关的技能是灵巧、敏捷、体力、睿智。

传统型：灵巧+敏捷+体质

对弓兵而言影响远程攻击力的灵巧当然是最重要的，不能少加。对于大多数游戏来说，练弓兵第一想到的基本上都是加敏捷，弓兵不可能是动作迟缓的角色，因为敏捷让自身攻击频率变快的同时也提高了自身闪避率，所以对于敏捷的需求上，弓兵同浪人一样很需要。再高的闪避也有被命中的时候，加强少量的体质锻炼会让弓兵更少遇到生命危险。

魔弓型：灵巧+睿智+体质

魔弓是不错的成长方式，且被不少人认同，不过要付出一定代价。魔弓将弓手应有的主要能力敏捷改成了睿智，对于魔弓而言攻击力就是一切，灵巧一定要高。而睿智也几乎等同于MP上限，回复速度和少许魔攻就直接影响到后期赖以生存的魔法技能了。体质在放弃敏捷的弓兵身上显得尤为重要，近乎于0的回避率使拥有较高的防御力和生命值是必须的。不过魔弓因为没有敏，攻击速度慢，所以一般攻击会让你觉得极为不爽。

浪人配点建议：浪人是现在非常吃香的职业，超快的

攻击速度和频繁的闪避让人练级时快感十足。主要受影响属性是敏捷、力量和灵巧。

浪人的点数分配目前还没有很大变化，对于体质和睿智，笔者认为放弃它们转而增加灵巧会更有效，满血情况下打怪是不会出现危险的（需要大量红药），而MP更可以用蓝药弥补。所以富人升级只用加敏捷、力量和灵巧，穷人就适当牺牲点力量和灵巧加到体质和睿智上吧。



方士配点建议： 无论什么游戏，法师总是最吸引人的，超炫的魔法和超强的攻击永远让人垂涎。对于方士比较重要的是聪慧、睿智、灵巧和体质，但4个属性同时加的话体现不了什么效果，所以配点到底如何取舍使得方士的分歧比较大，究竟怎样配点才会拥有最快的练级速度，还是大家一起来求证吧。

强魔攻型：智慧＋睿智＋灵巧

犹如其名，这类型目标只在于强大的魔法攻击力，首先将聪慧加满是少不了的，中期加睿智和灵巧来提高MP、施法速度和少许魔攻。这样的角色就是队里的炮手，所以组队练功非常不错，但要和怪单挑的话，皮薄肉嫩加上施法不够快会导致自己比较容易挂掉。

SOLO型：聪慧＋体质＋灵巧

这是比较轻松的练级方式，加强了体质让方士不再那么容易死亡，如果你拥有熟练操作的话就去SOLO吧，单个人越级打怪是不成问题的，要是能和一个礼师或方士配合感觉会更爽。

速法型：睿智＋灵巧＋体质

通过大量MP和快速施法速度来弥补魔攻的不足，仅靠睿智加的少许魔攻维持生存。同样也是可以单练的类型，所以加点体质也是必须的。

武兵型：力量＋体质＋灵巧＋敏捷

这绝对是游戏里最另类的练法，因为内测后对方士的削弱使得不少人放弃魔法，以魔法辅助靠物理攻击来生存，到中期后开始走机甲路线。虽然是法师的机甲，可游戏设定的是力量而并非魔攻影响机甲攻击，所以全力型的方士就诞生了。不过像这样练的人依旧是少数。

敏魔：聪慧＋敏捷＋灵巧

在吟唱时间里受到攻击，施法就会被中断，这是令法师们最头痛的问题，所以就有了敏魔的出现。增加灵巧后攻击速度已经不弱，再依靠敏捷增加回避率，只要能Miss一次也就够了。但毕竟敏捷不是法师的重点，所以笔者并不推荐。

其他的配点方案其实还有不少，比如只加聪慧和灵巧：超快的施法速度同样能弥补施法时容易被打断的弱点，不过放弃了睿智将影响到后期的MP不足，所以仅供富人们选择（没钱买药的时候可没法活啊）。

礼师配点建议： 同样是法师类职业，比起方士，礼师练级会比较麻烦，毕竟这是为人民服务的职业。虽然SOLO练级并非不可能，但作为一个队伍里不可缺少的职业，还是组队练方便得多。

平稳型：聪慧＋体质＋睿智

可先将聪慧加满，使自己拥有较理想的魔攻，然后根据需要适当加点保障生命的体质（加到自己不容易挂就行），最后就是睿智了。礼师后期的辅助魔法需要大量的MP，所以睿智显得尤为重要，算上睿智提升的魔攻，礼师同样能在队伍里参加攻击。

全辅助型：睿智＋体质＋敏捷

超高的MP、超高的HP、超防、超敏，还能说什么呢？在保障有足够MP救人外自身又经得起风吹雨打，这样的火车头型护士最受大家欢迎。

学徒系配点建议：由于铸师和丹药师这2个学徒系职业成长方式几乎一样，所以在此就一并说了。作为游戏里的生产职业，本身的人物是很难练的，所以学徒系还是以生产为主等待后期的强大吧。

学徒系的加点也没什么很大变化，基本都是“体质＋敏捷＋灵巧＋睿智”。想自力更生很难，看似强大的武器，发挥却极不稳定，所以还是放弃力量吧。前期要想得到经验只能靠组队，为了在队伍中不做拖后腿的角色，必须要抗打，所以前期加体质是首选，作用是让你能顶住大量怪的攻击。加敏捷后自己的生命将更有保障，同时也对以后机甲的生存有很大关系。睿智完全是为了机甲，增加人物的MP同时也增加了机甲的EP，毕竟以后学徒系要靠机甲生存。而灵巧影响物品的制造，对于机甲的练级也至关重要。机甲对学徒的作用无疑是最大的，打装备、打矿石、属性石、打任务道具都需要，所以别看学徒人物弱，机甲才是生存的方向。P



《千年》绝世神功属性详解

■北京 网龙米饭

五一，全国普庆的节日，《千年》将迎来它的又一次更新。在新版本里，将会出现12门绝世武功、11种精彩的必杀招式以及4门护体神功。

12门绝世武功

由紫神君、暗黑魔帝、日月女帝、北圣皇4位武林前辈创造的骇世绝学。

修炼绝世武功的条件：

绝世武功的第一重修炼需要浩然之气65.01、无上武念境界以及40万千年币。修炼到1重后，把浩然之气修炼到75.01、天人合一境界，然后到卖给你这门武功的师傅那里比武，胜利后就可以修炼第二重了。当第二重修炼到顶点后，把浩然之气修炼到85.01、至尊无上境界，再到师傅那里参加比武，过关后就可以练第三重。比武时需要拿任务相关物品。每一重都可以修炼到99.99。

绝世武功一共12门，共计有两种拳法、3种剑法、两种刀法、3种枪法、3种槌法。这些武功都有强大的三防攻击及元气攻击。想修炼绝世神功的话，至少有3种同类上层武功修炼达到顶点，而且每类武功只能选择一门修炼。

12门武功在不同等级获得的元气数值

武功	1段	2段	3段
寒阴指	10.73	12.85	19.32
金刚指	12.05	14.46	21.69
玉萧剑法	11.42	13.71	20.56
六脉神剑	12.36	14.83	22.25
金蛇剑法	13.10	15.72	23.58
狂风刀法	11.35	13.62	20.44
罗汉刀法	12.67	15.20	22.80
风凰雷电戟	11.67	14.00	21.00
昭玉枪法	12.05	14.46	21.69
五龙	13.72	16.47	24.70
暮昭决	12.36	14.83	22.25
无狂断剑槌	14.04	16.84	25.27

注意：元气增加不累计。

11种必杀招式

所谓必杀招式，就是武功发出潜在的力量。可以一击毙命击退对方，或者打对方的三功以及元气、阴阳气，或者将自己受到的伤害转移给对方，或者使对方在几秒内不能动弹。这些武功统称为必杀招式。必杀招式发动消耗的元气是相当惊人的，是扭转战局的法宝，不到万不得已不要使用。

修炼条件： 真气值达到100。

轻身无痕

使用护体神功时方可施展，类似《暗黑破坏神》里圣骑士脚下的光环，提高角色的基本属性，加快移动速度。可以使自身移动速度+1、恢复+4、闪躲+0、准确+14、维持0。

移花接木

使用护体神功时方可施展，受到攻击时，把自己所受到的伤害返还给对方。活力返还30%，成功率20%。

怪力气功

使用绝世武功时方可施展，以强大的破坏力推动对方，使被攻击的角色画面晃动，而且不能攻击。必杀技施展时维持100%，范围为最小1最大1，可击退对手并终止其攻击。破坏力：2416/0/0/0/8596（身/头/手/脚/元气），击退距离：2坐标值。

一发必杀

剥夺对手行动能力的必杀技，使用绝世武功时方可施展，对三条攻击力强大。必杀技施展时维持100%，范围为最小1最大1。破坏力：1208/2846/2846/2846/4298（身/头/手/脚/元气）。

风云

一种辅助性招式，类似诅咒，使用绝世武功时方可施展。以极快的速度三连击，夺敌魂魄。范围为最小1最大

1．连击次数3．攻击速度-30、命中+2、维持0。对方破坏力变化：-526/-347/-365/-340/-370（身/头/手/脚/元气）。

八方必杀

通过凝聚力量震退身体周围8个方向敌人的招式，并不对敌人造成伤害，使用绝世武功时方可施展。必杀施展时姿势维持100%，范围为最小1最大1，八方攻击。击退距离：2坐标值。

吸月真法

使用绝世武功时方可施展，吸收对方的元气，但不适用于NPC。元气吸收量是对手所受到元气伤害的20%。

吸血之触

使用绝世武功时方可施展，吸收对方的活力，但不适用于NPC。活力吸收量是对手所受到身体伤害的20%。

四方齐出

使用绝世武功时方可施展，是面积杀伤性招式，可以向上下左右4个方向放出气功波，气功波在飞离后会产生爆炸伤害，每个气功波将造成3×3面积的杀伤力。必杀技施展时姿势维持100%，范围为最小3最大3，四方攻击。命中10、维持0、破坏力906/533/533/533/588（身/头/手/脚/元气）。

八方齐花

大面积杀伤性招式，使用绝世武功时方可施展，向周围8个方向的角色进行攻击，减少对方的内/外/武功。必杀技施展时姿势维持100%，内/外/武功减少10%，范围为最小1最大3，八方攻击，对方破坏力变化：-526/-347/-365/-340/-370（身/头/手/脚/元气）。

点穴

暂停对手行动的招式，使用绝世武功时方可施展，不适用于NPC。范围为最小1最大4，使对手行动不能3秒，成功率20%。

掉落11个必杀招式秘籍的怪物一览：

招式	怪物
轻身无痕	隐忍者、童颜鬼
移花接木	土巨人、流氓
怪力气功	（石棺洞）青龙刺客、东海野兽王
一发必杀	山贼、九法僧、北海雪人王
风云	分身忍者、红狐狸
八方必杀	（太极剑门、石棺洞）赦龙组
吸月真法	北方魔人、僵尸
吸血之触	吸血木、吸血巨木
四方齐出	蓝极乐僧、四臂金刚
八方齐花	魔导士、（魔人石窟）野神族
点穴	红极乐僧、白老虎

4门护体神功

此次开放有4门护体神功，分别叫日月神功、紫鹤神功、北冥神功、血天魔功。

神功特点：4门护体神功对三防的防御特别突出，并且有元气防御，使用护体神功会消耗元气，元气耗尽，则护体神功终止。

修炼条件：至少要有一门上层护体修炼到顶点

1级：需要浩然65.01以上，可修炼到99.99先人的书。

2级：需要浩然75.01以上，可修炼到99.99侠客咒文。

3级：需要浩然85.01以上，可修炼到99.99圣人咒文。

元气增加：1级：10.00　2级：13.00　3级：17.00

每种护体神功都有超强的三防防御和元气防御，先人的书可以在西域魔女、太极公子、先代雨中客、忍王、北霸王虚像、西域魔女虚像等Boss处获得。

神功升级的任务物品：

怪物	物品
火王	火王牌（升2重武功用）
魔道士（极乐东2关）	术士牌（升3重武功用）
石大王	大王牌（升2重武功用）
太极公子	公子牌（升3重武功用）
九尾狐	妖牌（升2重武功用）
先代雨中客（王的寝室）	守护牌（升3重武功用）
侠客咒文（升2重护体神功用）60金元老侠客处购得	
先人咒文（升3重护体神功用）80金元老侠客处购得	

绝世武功与真气值的关系：

绝世武功的每项属性都可以赋予真气值，同一项属性最多达到99。



千年GM主持婚礼

当属性0～9时，每升1点需要真气1；属性10～20时，每升1点需要真气2……依此类推，90～99时，每升1点需要真气10，当属性达到99时，该项属性为相应等级最大值，最大值不超过极限时的数值。当真气用尽或属性已达最大值时，红色向上箭头标志消失。

关于真气的获得方法：

所有绝世武功（4个护体、12种武功、11种必杀）

升级1时能得到的最大真气点数800

升级2时能得到的最大真气点数1800

升级3时能得到的最大真气点数3000







矮人复仇——解析《龙族》1.3版任务

■北京 蓝色小妖

《龙族》1.3版追加的新任务"代替矮人报仇"的终极奖励是追加的Effect武器。整个任务分为两部分完成。

第一步：在瓦南东部平原（20,26）遇到站在入口处的矮人。按矮人的请求，将1个面包、5杯啤酒以及5块牛排一一给他。吃饱喝足的矮人会给你讲述他的身世，并要求你带着他的十字镐到Knocker之塔去。等级不到LV30的人物，任务在此结束。

来到位于瓦南东部的Knocker之塔入口处（500,500）发现另一个矮人。与他对话，他会向你诉苦，将啤酒拿给他喝，他会告诉你，塔的某个地方被人施了魔法而无法进入。需要打高级怪物才能获得钥匙。

接下任务后继续往前，进入Knocker之塔（530,504），发现自己到了漂浮之城。找到矮人（46,68）跟他说话，他会收下十字镐，并希望你能帮他击退夜魔。只要你能带回4颗夜魔的牙齿给他，他就会为你制造武器。

到Knocker之塔到处逛逛，打到4颗夜魔的牙齿之后，返回交付给矮人。矮人遵照约定给你奖励。所得到的东西完全随机。此任务可以反复完成。

第二步：完成第一步之后，根据以前获得的线索，找到巫师（87,29）。跟他提到"神"，被生气的巫师送入他的世界。

第一层的怪物是鸟人，传送点在（197,272）。第二层的怪物主要是变种鸟人、半兽人、狼人、蜥蜴怪，传送点在（209,447）。第三层的怪物主要是变种巨魔、变种骷髅王、变种穆吉娜，传送点在（531,258）。第四层没有怪物，仅有一个传送点（258,367）。进入传送点后，面对你的是非常厉害的变种食人魔、变种石魔像、变种水晶魔像。通过传送点（358,418）到第五层。怪物主要是变种巴酷怪、变种食人魔以及1.3版新增的狮鹫。通过传送点（525,330）到第六层拿炎魔之翼。

返回并与矮人对话，得知矮人需要攻城武器。给他75级的单重武器以及20块铁块后，矮人将会给你转职101级的特殊武器。再将6对炎魔之翼给矮人，他将给你制造武器。所得到的东西完全随机。此任务可以反复完成。

《破天一剑》重要路线和坐标详解

■北京 小乱

人极星

神墓七层至八层：在七层沿左右的地图边缘一直往下走，走到头后向中间走，再跳几次，可以看到一个圈，找到楼梯后就可以下八层了。

神墓八层至九层：按地图中的路一直向右，看到跳台先不要跳，直到走到一个大谷，再沿下面一直向右走，这时看到跳台就可以跳了，确定自己是一直向右的就可以看到楼梯，可以下到第九层。

神墓九层至十层：这里是一个迷宫，只要记住十层的入口在（243,193），一直向这个目标前进就可以了。

巴灵星

蛇洞一层：230,120

二层：317,210　　四层：123,832

三层：915,715　　五层：900,455



《吞食天地——魔法兵团》选宠之不完全攻略

■四川 apple和cat

火法师

火法一直是法师家族的中流砥柱，其大范围高杀伤力的火系魔法（如烈焰阵殛，三昧真火）足以给敌方造成致命打击。中级的火法可以用刘焉，也可以用孙仲，他的火箭练级很好用。手头紧的朋友可以考虑用一个战士系的宝宝，丘力居是不错的选择，这样可以节约许多蓝。高级的火法首推蔡文姬，智虽然不是太高（58），但技能很好用。有条件的可以考虑许攸，用三昧真火练级，那叫一个快！

火战士

火战士在改版之前如同鸡肋，但改版之后战士普遍增强，且一些原来由智力决定伤害的技能全部改为由攻击决定，所以火战士还是很有前途的。中级火战士推荐用丘力居，有钱也可以用公孙瓒，但公孙瓒敏高，不好合击，而且太早用公孙瓒容易跑的。高级火战士如果追求高攻击可以用曹洪或李典，搞不到的话也可以用淳于琼代替。当然，如果你能抓到火德星君就更好了（笑），他的白虹贯日可以秒杀任何一个非水系的人物（水克火），前提是没点防御、没开结界、没用隐身、没放水墙、没摆镜子……

地战士

地战是改版后增强幅度最高的职业，特别是地牙，那简直叫恐怖！所以地战士选宠最大原则——地牙优先，这样在原版中风光十足的程远志就下课了。中级地战士可用赵弘或张纯，他们各方面的属性都不错。高级地战士建议用于毒，这是上镜率最高的地战士宝宝，攻高、技能好用，只是防御略有欠缺。有条件的话可用高览或樊稠，属性比于毒高，技能同样好用。严白虎是最佳选择，一定要尽量去搞一个。当然，吕布是可望而不可及的。

风战士

几大战士中，风战士也许稍微弱（个人意见），所以选宝宝一定要慎重，中级以后的风战士推荐用韩忠或白绕，白绕要比韩忠好，但搞不到的话也只能退而求其次了。高级的风战士应该去找一个周仓，攻高、敏高、血长，绝对是练级PK的好帮手。

至于风法师、地法师、水法师、水战士，笔者没有练过，所以不敢妄下定论。还有一些注意事项，带宠要尽量用敏捷和自己相近的，便于合击。交易后忠诚度低于12的宝宝一般是不能用了，会跑的，武将交易后的忠诚度计算公式（供参考）：当买方等级≥武将原始等级时，忠诚度不变（即为交易前的数值）；当买方等级＜武将原始等级时，交易后的忠诚度＝交易前忠诚（武将原始等级-买方等级）；注意等级是指抓到之前用侦察术看到的原始等级（如朱灵69级，韩忠55级），而不是抓到之后升起来的等级。



《雷霆战队》快速移动小技巧

■北京 小乱

1.侧身跑：在游戏中侧身跑是最快的行动方式。

2.负重轻：负重越轻的跑得越快，推荐拿着小药包冲锋。

3.好的武器设置和滚轮鼠标：一般武器设置时都把枪设在第一位，其实没这个必要，打团体的时候不会一出来就是战斗场景，最好把小药包放在第一位，出来就可以跑了，不用切换。因为拿武器跑和拿药包时跑速度相差太多，切换的时间已经足够拿药包的人跑很远了。如果你不是把药包设置在第一位，那么最好选用滚轮鼠标，在游戏开始前，将滚轮滚到药包上，游戏一开始就可以跑了。



《天之炼狱》吸血鬼变蝙蝠小技巧

■北京 小乱

1.打开物品栏后用右键点击蝙蝠翅膀，可以保证不会因失败而变回原形。

2.系统规定吸血鬼变成蝙蝠后是不能立刻移动的，但用右键点击翅膀变身却可以立即移动，可以在被敌人围住逃命时使用。

3.有时候会有吸血失败的情况出现，在这种情况下没有吸血的效果，却还会做着举手的动作傻笑，不能动也不能跑，如果周围的怪物聚集上来就……别犹豫，马上打开物品栏右键点击蝙蝠翅膀，溜之大吉为上计。



A3法师30至80级的生存进阶之路

■北京 阿罗约

在A3这款网络游戏中，30级～80级可说是告别新手迈向高手的过渡阶段。这个过渡阶段，大家等级不高，攻击力不强，却要面对强大的怪物，随时可能一命呜呼。如何安全过渡这个阶段？且听笔者慢慢道来。

法师等级达到27级，学会冰雾之后，就可以直奔升级天堂——血色沙漠打血沙虫。如果觉得冰雾的伤害力不够，也可以等法师学会了辐射或烈焰再去（用烈焰打血沙虫，效果最明显）。法师整套3阶装备都可以通过打血沙虫获得。

法师打血沙虫可以一直升到36级为止。如果觉得闷，也可以换个"口味"——去杀凶灵（用辐射打凶灵，效果最明显）。血沙虫和凶灵都会掉冰雾2技能书、辐射2技能书、烈焰2技能书。法师练功时最好组一个圣骑士给自己加血，因为血沙虫一旦受到攻击就会召唤出4只同伴围在攻击者身边。

等法师换上全套3阶装备，学会辐射2后，就可以去打牛头怪和沙狼了。此阶段最佳组队方式是两个法师、一个圣骑士、一个弓弩手（或战士）。弓弩手比战士优越的地方在于射程远、攻击范围大，这样引怪更方便。牛头怪以及比它等级高的怪物都会掉4阶装备，越靠近沙魔的地方牛头怪和沙狼的数量就越多。

法师等级达到38级，学会辐射3后，就可以挑战血色沙漠里最强的怪物——沙魔！打沙魔时一定要注意站位，因为此阶段的法师无法承受沙魔的攻击，而且沙魔是"群居"怪物，站位错误就意味着全军覆没！一种比较流行的站位是两个法师与一个圣骑士背靠背站成"品"字型，圣骑士要随时给法师加血。如果队伍中没有圣骑士，可以选择组3个法师和一个负责引怪的人，或干脆组4个法师，在法师密集的范围魔法影响下，怪物很难实行群体攻击。弓弩手引怪时要小心别被沙魔围住。

圣骑士是重要的辅助角色，特别是圣骑士等级达到40级，学会了强化1后，更是大受法师的欢迎。法师等级达到45级后就可以去地层废墟1打黑血魔虫，前提是组上一个会强化的圣骑士，如果没有的话就继续打沙魔。

黑血魔虫和血沙虫一样，一旦受到攻击就会召唤出4只同伴围在攻击者身边。由于黑血魔虫攻击力强大，因此圣骑士在这里会非常忙碌，要给法师加强化、加血。而且在这里练功的大部分时间是跑着打的，这就对圣骑士的微操作有要求了。如果觉得直接点人的名字，加血不方便，这里有个好方法：按F6键，在屏幕右上角的地图下面会出现每个队员的血槽。使用祝福之后，在目标队员的血槽上点鼠标右键就可以给他加血了。使用此方法的前提条件是目标队员与自己在同一场景内。

待法师等级达到50级左右，就可以带上圣骑士去挑战地层废墟1的黑骑士了。黑骑士攻击力非常高，在这里圣骑士强化和祝福的重要性得到了充分的"体现"。黑骑士会掉4阶装备和部分5阶装备，包括敏捷法师的诅咒杖、神龙杖、光明杖，枪战士的火神矛，弩手的连射弩，弓手的月影弓等。黑骑士的数目不多，只在地层废墟1右上角那里比较聚集。

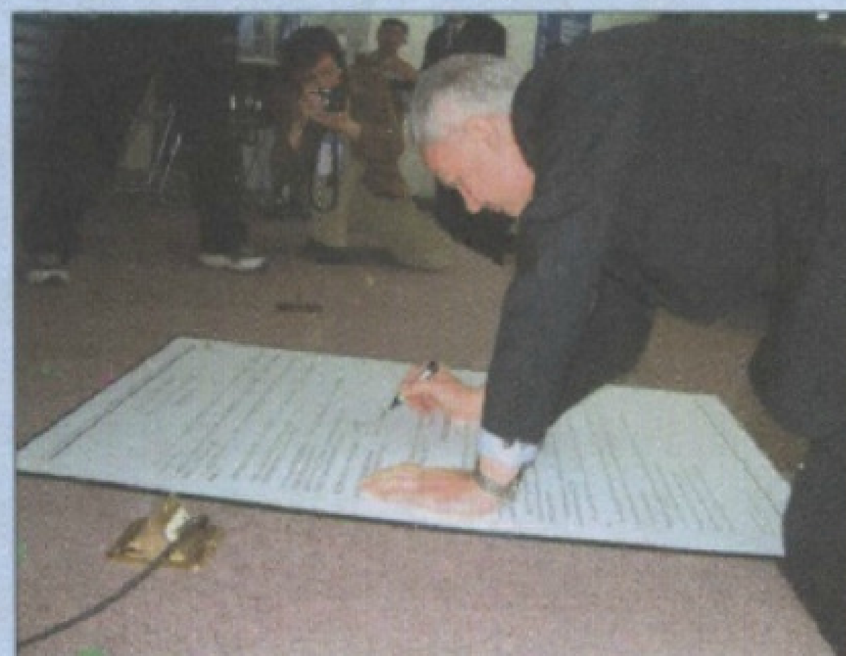
人物50级的时候可以找维斯德接50级的任务——铁血祭师的镰刀。第一个任务是到拜鲁神殿2打铁血祭师获得铁血祭师的镰刀，任务报酬是经验值20 000点、13 000元钱、340点知识值。第二个任务就要选择了：选第一项，要求打出两把铁血祭师的镰刀和两枚铁血祭师的戒指，任务报酬是经验值53 000点、20 000元钱；选第二项，要求打出一件铁血祭师的铠甲；选第三项，要求打出3把铁血祭师的镰刀，任务报酬是经验值56 000点、50 000元钱、450点知识值。建议组队做这个任务，既可完成任务又可在拜鲁神殿2练级，一举两得！

等级达到50级时，可以转战拜鲁神殿3了，前提是一定要带着会无畏技能的圣骑士。站好位置之后，法师用烈焰烧怪物，圣骑士负责把近身的怪物震出去。法师生命安全得到了保障，练级也就轻松了。拜鲁神殿3的怪物都很厉害，掉出的装备也都是高级货，在这里大家可以安稳地练到70级左右。

值得一提的是，人物等级达到70级之前，有个奖励任务可获得很多经验值，让你一下连升几级。接这个任务依然是找维斯德。接任务之前一定要注意两项：1.准备一只经验值能增加15%以上的鸟，这是做任务的必备品；2.人物等级不能超过70级，否则将失去接此任务的资格。建议接到这个任务后，先将人物等级升至75.5级后再去完成，人物等级可以直接升到81级。P

提起电子竞技，人们就会想到韩国的WCG。WCG经过数年的营运，已经创立了一个电子竞技领域著名的品牌。在WCG的召唤下，世界各国的电玩高手们积极响应，并为获得一枚奖牌而自豪。现在，一个全新的世界性的电子竞技项目——电子模拟飞行运动国际邀请赛总决赛（英文简称ICAS）在中国诞生了。《大众软件》上一期介绍了电子飞行运动的发展和第一届ICAS的筹备情况。在3月26日，ICAS总决赛在武汉·中国光谷正式开幕了，来自俄罗斯、德国、英国、捷克、瑞士、立陶宛、芬兰和中国的24名电子模拟飞行员聚集一堂，为争夺世界首届电子模拟飞行国际邀请赛团体赛和单人赛的冠军展开了激烈的“空中格斗”。

也许大多数玩家对模拟飞行没有很清楚的概念。相对于网吧里普及的CS、星际等来说，飞行模拟游戏因为对硬件条件的要求过于苛刻，技术含量也更高，相对来说更难被普通玩家所接受。笔者认为，既然是“模拟”，那么所选用的游戏就必须符合几个必要条件。第一，选用的机型必须是真实世界存在或曾经存在的；第二，一款优秀的飞行模拟游戏，它对各种飞行器在大气中的操控性能表现（也就是我们常说的气动性）一定要尽量真实；第三，对飞机的各种仪表以及操作方法要做到真实模拟。本次ICAS选用的模拟飞行游戏软件是Ubi出品的《IL2战机——遗忘的战争》（IL2-FB），它以二战时期东线苏德战场上的战机为主，每种战机都有它独特的气动性能，比较真实地再现了各种飞机不同的作战方式。例如德军的109以出众的爬升能力著称，雅克3的盘旋能力过人，FW190的火力猛烈，米格3适合高空作战；日寇的零式机体脆弱等。这些战机的特性都在IL2-FB里得到了很好的体现，其真实的特性自然成了让飞行模拟走向运动项目行列的一个重要因素。


国际航空联合会副主席在“武汉宣言”上签字。

触摸天空的心

——ICAS电子飞行大赛纪实

■武汉特别报道 金色领机 骆阳阳

关于ICAS


远道而来的Oleg·Maddox在论坛上发言。

如果要追溯ICAS的源头，那么应该是2003年同样在武汉光谷举行的全国性的飞行精英邀请赛。在那次邀请赛中，原王牌飞行联队的队长姚尧召集了全国层层选拔的12位飞行模拟界的顶尖高手，成功举行了国内第一次以飞行模拟软件为平台的大型赛事。那次比赛没有在国内引起太大的反响，毕竟因为模拟飞行的爱好者在国内还不多。但这次比赛为后来的ICAS积累了许多宝贵的经验，让人看到了模拟飞行作为一项体育运动，特别是作为一项产业化的体育运动所展现的巨大市场和美好前景。

在全国精英邀请赛结束后的2003年10月，在联队原队长姚尧的倡议下，ICAS这个国际化赛事的概念第一次出现在大家面前，当时菜鸟论坛内部的模拟飞行爱好者没有人不被这个提法吓了一跳。要知道，当时知道模拟飞行在国内玩家的人数也许还不及《星际争霸》、《反恐精英》爱好者的百分之一。对于这个赛事，最初就算在飞行迷们的内部，持反对意见的人亦不在少数。而12月份，电子竞技正式成为国家第99个体育运动项目，这无疑给飞行迷们打了一剂强心针。在畅谈飞行，感悟人生的菜鸟论坛内部，可谓是藏龙卧虎，这里的飞行爱好者中有真实的飞行员、医生、企业家、电台节目主持人……每个人都在姚尧


各国运动员入场。

的倡议下各自发挥自己的能力，积极地为自己的梦想而行动。于是，2003年12月25日，武汉·中国光谷电子飞行竞技国际邀请赛（ICAS）正式在武汉启动，当天，湖北卫视就录制并播放了ICAS的开幕式。大家终于梦想成真了！

这次大型的国际赛事，得到了各方面的赞成和肯定，得到了中国国家体育总局航管中心的大力支持，甚至吸引了国际航空联合会的目光。国际航联的秘书长给本次大赛发来了贺电，祝贺中国的模拟飞行爱好者们为这项事业做出的巨大贡献。时间在紧张忙碌的筹备工作中不断过去，这期间，菜鸟论坛的许多模拟飞行爱好者都为这次比赛的准备工作做出了实质性的帮助，提出了许多专业性的建议。在此种竞技项目第一次登上正式舞台，各方面都欠缺经验和相关专业知识时，他们的参与和建议是不可或缺的。

ICAS组委会：

我代表国际航联全体成员，对您在中国发起并组织的世界首届模拟飞行大赛表示祝贺，并预祝全体参赛选手及比赛组织者取得圆满成功！

模拟飞行本身是极具挑战性且引人入胜的，同时也是通往其他航空运动的途径之一。我很高兴地看到中国在这一领域开创先河，且不仅局限于亚洲，而是放眼世界，举办了这一模拟飞行的盛事。我们非常感谢贵方邀请国际航联参与本次赛事，并且期待着在本次盛会中从贵方汲取宝贵经验！

您诚挚的，
马克斯·比绍普
国际航联秘书长
2004年3月18日

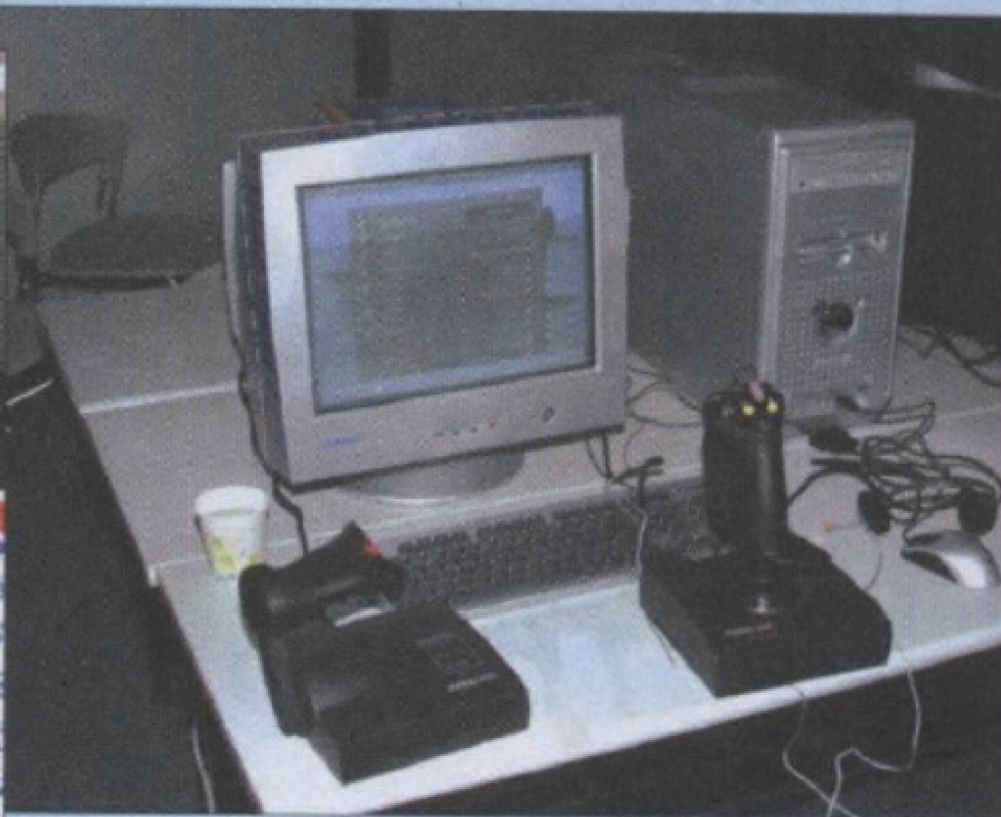
难忘的ICAS

经过近半年的紧张忙碌，ICAS总决赛终于在3月26日上午拉开了帷幕。盛况空前，仅出席嘉宾来说，就令人鼓舞。在这里我们看见了朝鲜战争中的我军著名空战英雄韩德彩将军，老将军感慨地说："这样的电子模拟飞行项目，是最好的航空知识普及平台，是培养飞行员的好办法。"他还为ICAS大赛题词：发展航空运动，培育飞行人才。模拟飞行界的教父级人物——俄罗斯的Oleg·Maddox和几位同伴也出现在会场上，他正是IL2系列的总设计师。这是全世界飞行模拟爱好者的一次盛会，来自8个国家的选手们欢聚一堂，互相用熟练或不熟练的英语交流着。ICAS的整个会场在总决赛开幕式时已被各种大幅宣传画、广告标语所淹没，电梯、门廊、墙壁都挂满了赞助厂商和电视台以天蓝色调为主的宣传海报以及Logo。而自动扶梯的侧壁则被各参赛国的国旗覆盖，看上去完全有了大型国际化赛事的味道。


俄罗斯队的选手在比赛中。



中国代表队的选手在比赛中惜败。


清华同方X36，这次的比赛用设备。


中国队领队姚尧（@6）和Oleg在一起。


德国队的两位小伙子接受电视台记者采访。

开幕式的气氛是热烈的，但大家几乎没有心思去听那些其实并不算冗长的发言、讲话。在裁判员和选手的宣誓完成之后，令所有人最期待的空战比赛便开始了。现场的灯光暗淡了下去，大型投影仪打开了，现场给人一种庄严肃穆的感觉，大家的心似乎一下子就被带到了那层层白云之上。投影屏上放大的战机停在跑道上，看上去美不胜收，而起飞时画面上扬起的烟尘也仿佛呼之欲出，当双机编队穿梭在云层时，大屏幕带来的震撼力使全场观众都为之陶醉，而4机在空中交错穿插，猛烈开火体现出来的激情，让人连眼睛都舍不得眨一下。坐在大会的主会场上看着屏幕上呼啸的战机，身边的一切仿佛都消失了，自己也融入了这美丽的天空中。

第一场转播的是中国队和德国队的比赛，中国队选用的机型是LA7，而德国队选用的则是BF109。很可惜，显然中国队的战术过于急躁，而德国队的打法则是闲庭信步，稳稳地利用自己的爬升能力的优越性，一次又一次地从高空俯冲攻击着中国队控制的战机。而中国队的选手大都忙于ICAS的筹备工作，根本无充足时间训练和适应设备，惜败在对手的30毫米机炮下。当中国队最后一架战机坠毁在地面时，与会观众不约而同地响起一片惋惜声，但大家还是很快有风度地鼓起了掌，而双方选手接着便礼貌地互相握手致意。同样的场景


忙碌而有序的比赛现场。

也出现在其他赛场上。各国选手都在欢乐融洽的气氛中相互交流，学习，正应了体育界里的一句老话："友谊第一，比赛第二。"

在几场比赛的间隙，各个国家的运动员都不愿意安分地坐在运动员休息室里，而更愿意三个一群五个一伙，指手画脚地站在走廊上讨论刚才的比赛经验和后面比赛的战术，现场一片热烈的气氛。本次大赛所采用的模拟软件IL2-FB的总设计师Oleg · Maddox身边更是被围得水泄不通，而这个随和的小胡子俄罗斯人则一概带着他招牌性的笑容一一解答大家的问题。说起Oleg，就不得不提到他所领导的超一流的开发小组，这次小组的3位灵魂人物都来到了中国参加ICAS盛会，他们都毕业于俄罗斯的著名航校，所以对飞机的气动特性、飞行特征等重要因素有着超乎寻常的直觉。Oleg本人甚至还有自己的一架老式私人飞机，他跟大家开玩笑说本来想开着自己的老爷机直接从俄罗斯飞到武汉来的，引得大家一阵大笑。第一天的比赛就这样在紧张忙碌、和谐融洽的气氛中有条不紊地进行，裁判员们各司其职，公平执赛，充分显示出他们的高素质，这些裁判员也都是菜鸟论坛的志愿人员，都是武汉及其周边的模拟飞行爱好者，连续一个月，几乎每天都要到组委会去接受裁判员的培训，最远的每天要坐车达4个小时。他们为了自己的梦想付出了很多，在这里向他们致意！

在第一天晚上的例行检查中，突然发现了比赛战机的图装显示不正确，这可是个致命的大问题——双方飞机在天空中鏖战时，由于双方很有可能选用同样的机型，所以战机图装就成了识别敌我的途径，如果图装显示出现问题的话，就像现代战场上的敌我识别器发生故障一样，结果是敌我不分，战局一片混乱。这下可急坏了主办方，但把所有可能的原因全部筛查一遍以后，问题依旧没有解决。无奈之下，只得请来正在不远处休息的总设计师Oleg，Oleg还是带着他随和的笑容，耐心地帮助主办方解决问题。后来原因查明，是这款游戏软件本身的Bug所致，Oleg拨通了好几个通往俄罗斯的国际长途，又和随同的设计组的主程序师商量了半天，并且亲自上机实验了很久，终于提出了一个行之有效的暂时替代性方案解决了图装显示的问题。最后两位IL2-FB的灵魂人物又一丝不苟地在自己的笔记本上记下了这个问题，并承诺回到俄罗斯以后，会立即着手修改，并对我们发现这个问题表示了感谢。紧张而刺激的比赛第一天就这样有惊无险地度过……

第二天的比赛和第一天基本上相似，令人扼腕叹息的是，中国队又十分相似地输掉了一场比赛。这样，中国队已连续输掉了两场比赛，已没有希望进入前3名了。不过大家都十分理解这些为国而战的选手们，他们为了ICAS的筹备工作已付出了太多心血和精力。就拿这次的领队姚尧来说（他同时也是ICAS的倡导者和举足轻重的灵魂人物），从大赛筹备之初一直到大赛结束，没有一天的睡眠是在4小时以上，更不用说训练了。在这种状态下和那些休息充分又时常训练的国外选手来比赛，难免落于下风。不过中国队本身的打法和人员配备上也有自己的不足之处，赛后大家聚集在网络上互相传输、下载比赛现场的竞赛图片和视频，看后大家不得不服气：俄罗斯选手真是配合得太好了，确实有许多值得学习的地方。不过从另一个角度想来，中国的飞友们这次在紧锣密鼓地筹备比赛并将其开展得井井有条，同时又赛出了风格，赛出了精神，不得不让人啧啧地竖起大拇指。而至于名次，可以当作这次圆满比赛的一个小小的缺憾美。


软件大师Oleg深夜解决软件BUG。

精彩的决赛

第二天的傍晚时分举行了ICAS的冠军争夺战，这次争夺冠军的是俄罗斯队和德国队，这两个几十年前战争时期的生死对头，如今坐在同一个舞台上，用着与那时一样的战斗机，进行的却是充满友好与交流的体育运动，这不得不让世人感叹世事变化之快，感叹科技的发达完成了很多以前所不能想象的事情。

决赛中选用红色涂装的是德国代表队（下面我们用RED1、RED2来描述其长机和僚机）；选用蓝色涂装的是俄罗斯代表队（下面我们用BLUE1、BLUE2来描述其长机和僚机）。比赛地图的天气很好，一片晴空，时间设定为正午12点。比赛预备，双方选手成编队地在跑道上待命，等待裁判员发出升空指令。当裁判员发出启动引擎命令时，双方选手


双方起飞，准备开始战斗。


双方选手在跑道上待命。


德国队的战机大仰角爬升。


第一次迎头，第一次攻击。


红色战机盘旋攻击俄罗斯选手。

启动发动机，开始加速滑跑。伴随着发动机的巨大轰鸣声，跑道上掀起阵阵尘土。当达到起飞需要的速度时，战机开始拉起，拔高。在双方跑道正前方，距2300米的位置，都有一个标高2400的系留气球，双方在达到系留气球高度之后才能开始自由飞行。在飞向气球时，双方战机的仰角都很大，以取得更好的空域位置，为以后的进攻和防守提供更好的空域优势。在达到气球之后，双方选手开始盘旋转向。在双方开始迎头前，战机的水平高度都到达3000米以上，而双方的距离在5000米之内。

两边都在努力地提升自己战机的能量（高度和速度），终于双方的长机开始迎头了。在第一次迎头时，RED1进行了攻击，之后RED1继续鱼贯而下攻击BLUE2，而RED2继续拉高，换取更大的高度优势。这是一次典型的鱼贯攻击开场，用一架战机去影响对方两机的动作。鱼贯攻击完后，RED2俯冲准备攻击俄罗斯选手，但他突然放弃攻击，因为其后面已有蓝方战机，形势比较危险，所以他决定放弃攻击，选择先防守。由于他此次的放弃和前面RED1的鱼贯攻击，两架红方的德国战机的高度已低于俄罗斯的战机1000米左右。而此时已取得高度优势的俄罗斯战机开始耐心地依次向下俯冲攻击红方的德国选手，一次又一次，当每次攻击没有取得成效后，俄罗斯选手并不急于继续攻击，非常耐心地脱离拉高，继续占领高度优势。在一次俄罗斯选手俯冲攻击后，德国选手开始反转拉高攻击，俄罗斯选手运用他优势的能量摆脱，继续拉高。

局势开始趋于平淡，高空的俄罗斯选手并没有再次急于攻击，在高空进行调整。德国选手因为能量上的劣势，无法对对方构成实质上的威胁。在俄罗斯选手再次俯冲而下准备攻击时，当其临界反转后德国选手企图去咬尾，但因为能量不够而提前反转。本来去咬别人现在却变成被人咬，高明的俄罗斯选手岂会放过这次大好良机，从高空扣下后用30毫米口径的大炮将德国选手的操纵索打坏，德国选手只得放弃飞机跳伞逃生，但由于高度太低，跳伞没有成功。真不知道俄罗斯选手这次的临界失速是真的还是故意做出的诱饵。而另外一方面，另一个俄罗斯选手从高空直接俯冲攻击另外一个惊魂未定的德国战机，非常精准的射击，直接击毙德国的虚拟飞行员。

俄罗斯队终于在不利条件下反败为胜击落了德国队的战机，取得了本次大赛的总冠军。俄方最后一架战机拖着胜利的彩烟潇洒地降落在本方机场，当它的起落架刚一接地时，悠扬的音乐突然取代了沉闷的发动机转动声，主会场中也轰然爆发出一阵热烈的掌声，经久不息。大屏幕上的镜头围着安全降落的飞机作着360度的旋转观察，而各种媒体的闪光灯，摄像机已把俄罗斯的两位选手淹没了，现场的气氛让人感动得几乎落泪……

双人配合战斗的比赛就这样结束了，但随后又举行了单机格斗的比赛，各个国家的选手都踊跃报名参赛。最后，俄罗斯的两位夺得团体冠军的选手又成功地脱颖而出，在单人比赛的冠亚军争夺战中胜利会师。而中国的何信则取得了第3名的好成绩。当各种奖项在一片热烈的气氛中颁发完毕时，时间已指向了3月27日的晚上10点整。在各国电子飞行员的强烈要求下，组委会为他们第2天的行程安排了一次也许让他们终生难忘的体验。

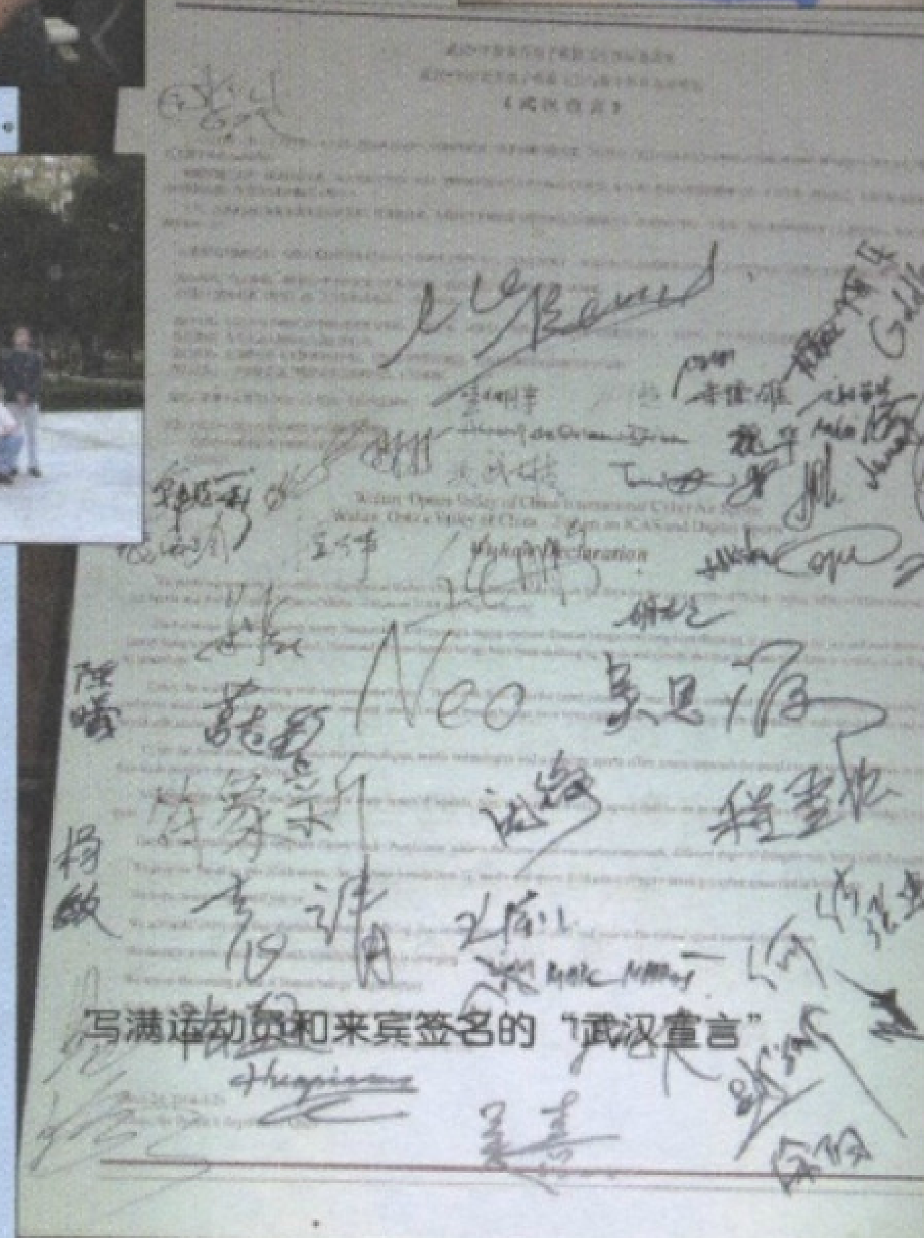
28日武汉的天空晴朗，汉口的解放公园里绿树如茵，鸟鸣啾啾，一块花岗石雕刻的纪念碑前嬉戏着三两个淘气的孩子，而再远一些则有一面花岗石墙壁，上面用俄文刻着一些人的名字和生卒年月。这就是抗日战争时期的苏联援华志愿空军烈士纪念碑。各国的电子飞行员们面对着半个多世纪前为人类和平而牺牲在血色天空中的前辈们，心中充满了感慨和怀念。



俄罗斯队夺冠，笑捧奖金。


中国队领队姚尧（@6）三天两夜就这样睡了三四个小时。


各国运动员及来宾瞻仰武汉解放公园苏联空军烈士陵园。



写满运动员和来宾签名的“武汉宣言”

天下没有不散的筵席，这句话虽老，但确实适用于任何一个依依惜别、无声胜有声的离别场面。经过3天紧张激烈的比赛，世界首届电子模拟飞行邀请赛就这样落下了帷幕。28日下午，各国选手踏上了离开武汉的归途，每一位经历了这次盛会的人的心中，都留下了深深的回忆。也许空间的距离是如此遥远，但无法阻隔梦想和友谊的蔓延。



编者按： 最近，最火的TFT地图毫无疑问就是3C了，尽管这仅仅是一张玩家自创的RPG地图，但是从其地图设计、英雄设定、战术配合等方面来看，几乎可以单独作为一款游戏存在了。本期开始为大家讲解一下怎样自己动手修改3C地图的AI，怎样创造出一张带有个人风格的3C地图。记住，最大的乐趣来自于DIY！

■北京 小狗变飞龙

浅述TFT3C地图AI的简单实现（上）

前言

Three Corridor，直译就是3条走廊，简称3C，是一种英雄互相PK，讲究战术与配合的魔兽RPG地图，所以3C看作是Command Conquest Combat的缩写也无大碍。不过，今天我们讨论的既不是3C地图的制作，也不是3C的战术及技巧，而是要说一说3C地图AI的简单实现方法，这样即使不能上网或是水平较低，也可以和电脑打打热身，熟悉一下操作、技能和英雄，提高自己的水平，等到上网实战也会打得更加出色。

由于魔兽地图编辑器自带的AI编辑器只能用于对战地图（Melee Map），所以3C地图的AI就要全靠触发器来实现，这就需要玩家有一些Trigger（触发器）编辑基础，不过不会也没关系，只要耐心一步步按下边的过程去制作，相信你一定也会做出一个令人满意的AI。同时这也是一个学习与熟练的过程，借此提高触发器的编辑水平，以此为门槛做出具有自己风格的AI，甚至高水平的RPG地图。

由于时间紧，加之笔者对触发器的理解有限，本次介绍的AI还比较原始且没有优化，很多地方缺少反复测试，可能会存在不少Bug、漏洞或逻辑错误，还望广大读者见谅，并多多提出宝贵意见和建议。本文旨在抛砖引玉，望高手多写些好文发表以提高国内地图编辑的整体水平。

需要说明的是，笔者所用地图编辑器非暴雪官方版，而是一个名为WE Unlimited的地图编辑器，它在原官方版的基础上增加并强化了部分功能，笔者所用版本号为1.14，应该是最新版。



地图背景

本次讲解所用的地图是从浩方上随便下的，26个英雄，光明黑暗各13个，可以随机本方英雄，50级封顶，不能转职，3条通道在中间互通且有商店。笔者在这个基础上删去了中间的商店，删去了高低经验、共享物品的选择，改成默认高经验、不共享物品，又加上了是否可选对方英雄、是否强制随机英雄的选项，这些功能的具体修改制作过程不再赘述（见左图）。如果未加说明，玩家一律指由人控制的单位，电脑玩家则一律指由电脑AI控制的单位。

AI制作

1.一些基本概念

①如何增加触发器组、触发器？切到触发器Editor窗口，单击New，选择Category即新增一个触发器组，选中这个新建的组，单击右键，选择New触发器即可新建一个触发器。

②触发器的组成。一个触发器分成3部分：Events（事件）、Conditions（条件）、Actions（动作）。举个例子，你按下电灯开关键是个事件，条件是有电，动作就是灯亮了。事件是触发动作的原因，条件是动作的约束，大概理解成“因为……而且……所以……”就可以了。

③如何增加一个变量？切到触发器Editor窗口，单击Edit菜单，选择最后一个Variables（变量），在弹出的窗口中单击Edit，选择New Variable即可。变量就是临时存储数据或数组的地方，在AI控制中要用到的变量很多。同时变量也是比较容易出错的地方，很多逻辑错误都源于缺少变量或变量重叠。举例来说，A包含在甲和乙变量里，当你命令甲变量去做一件事的同时命令乙变量去做另一件事，恐怕A就不知道该干嘛了（见下图）。



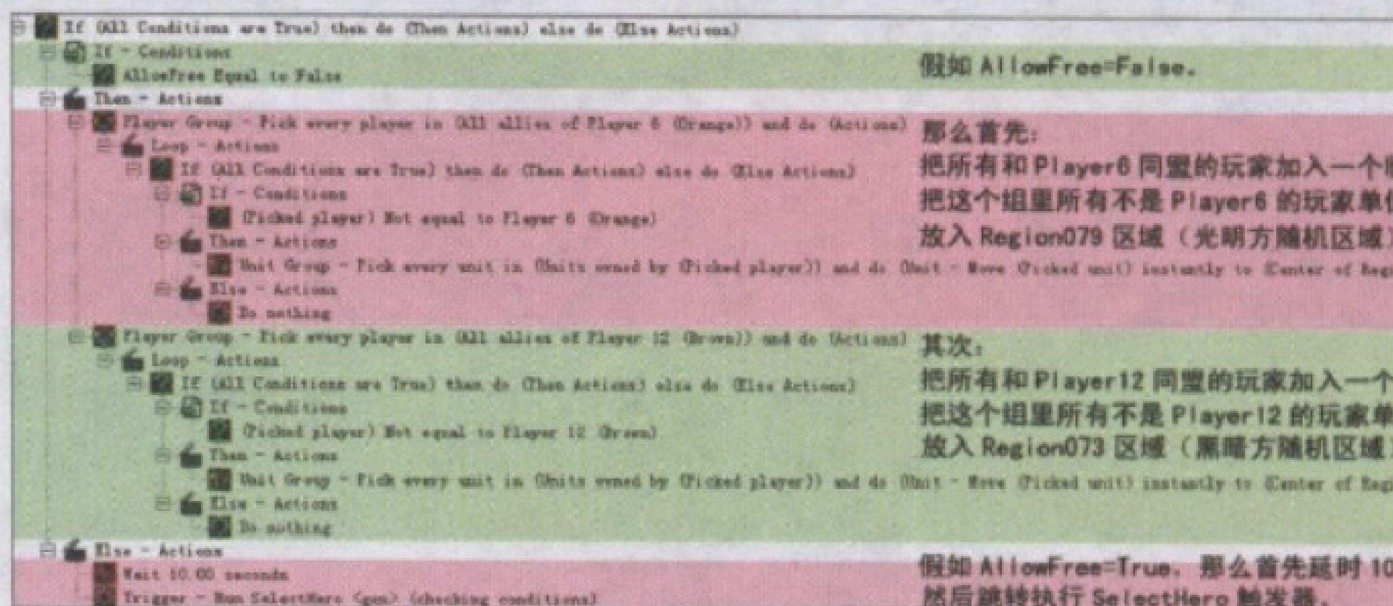
④区域（Rect）。切到编辑器主窗口，单击Layer，选择Rect，你就可以在地图上看到一块浅蓝的四边形区域。区域经常用于Events的判定，比如某个单位进入某个区域，然后怎样，也用于在这个区域上的单位统计，比如某个区域上有多少单位等。同变量一样，区域重叠或混乱很容易造成逻辑错误或死循环，要谨慎使用。在主窗口单击Window，选择New Palette→Rects，就可以在地图上创建一个区域了。按一下空格键取消区域创建，双击创建好的区域可改名字。

⑤其他。触发器里的各种语句都可以通过Ctrl+C、Ctrl+V、Ctrl+X进行复制、粘贴、剪切等操作，当然，事件语句只能被粘贴到事件类别下，其他亦然。Shift连选，Ctrl单选，其操作与Windows的一些基本操作别无一二。

2.前期准备与英雄选择

如果你加上电脑，在没有AI的情况下，电脑控制的白羊或黑猪（玩家选择英雄的单位）只会呆呆地站在那里，所以启动AI的第一步就是让触发器替电脑选择英雄。由于电脑谈不上喜欢不喜欢，熟悉不熟悉哪个英雄，全部随机，所以只要让触发器模拟进入随机选择的区域选出英雄即可。

在本例中，首先设置两个Boolean（布尔，即真与假）型变量：AllowChange和AllowFree。如果玩家选择了只能随机选择英雄，即AllowFree=False，将所有与Player6（光明城堡方）同盟的玩家Move（移动）到光明随机英雄区域，与Player12（黑暗城堡方）同盟的玩家Move到黑暗随机英雄区域，剩下的让原地图自带的英雄随机选择触发器去干。这个选择最简单，不用增加任何触发器即可选出英雄。新建一个触发器组AI，在这个组下新建一个触发器SelectHero。如果AllowFree=True，即可以自己选择英雄，就跳转执行SelectHero这个触发器，这样做的目的主要是为了区别原地图触发器和后添加的AI触发器，方便以后修改（在跳转前要延时10秒，主要是给玩家以选择自己熟悉或喜欢的英雄的时间，否则触发器替电脑玩家选英雄可是快得很，将你的英雄抢跑了可别哭喊）（见下图）。



在SelectHero触发器中，将所有正在游戏的Player（玩家）加入到一个临时的Player Group（玩家组）中，将这个玩家组中的每个玩家都进行一次条件判断，条件是：这个玩家既不是Player6，也不是Player12，而且这个玩家的控制者是电脑。

If（假如）这3个条件中有一条不成立，Else（否则）——Do Nothing（什么也不做），这个一般都是真正的玩家，触发器就不管他们了。

假如这3个条件都成立，Then（那么）：新建一个Unit（单位）变量AIUnit，使AIUnit等于这个电脑玩家（设置单位变量=选定玩家的函数只有两个，Random Unit From Unit Group和First Unit of Group，在此处由于选定的玩家只有一个，所以极端讲，后者的执行效率要高于前者）。然后新建一个布尔变量：AlinLight，再判断这个电脑玩家是否与Player6同盟。如果是，让AlinLight=True；如果与Player6为敌，也就是与Player12同盟，让AlinLight=False。再在AI组下新建一个触发器：RandomAIHero，做完AlinLight变量的判定后跳转执行这个触发器（见下图）。

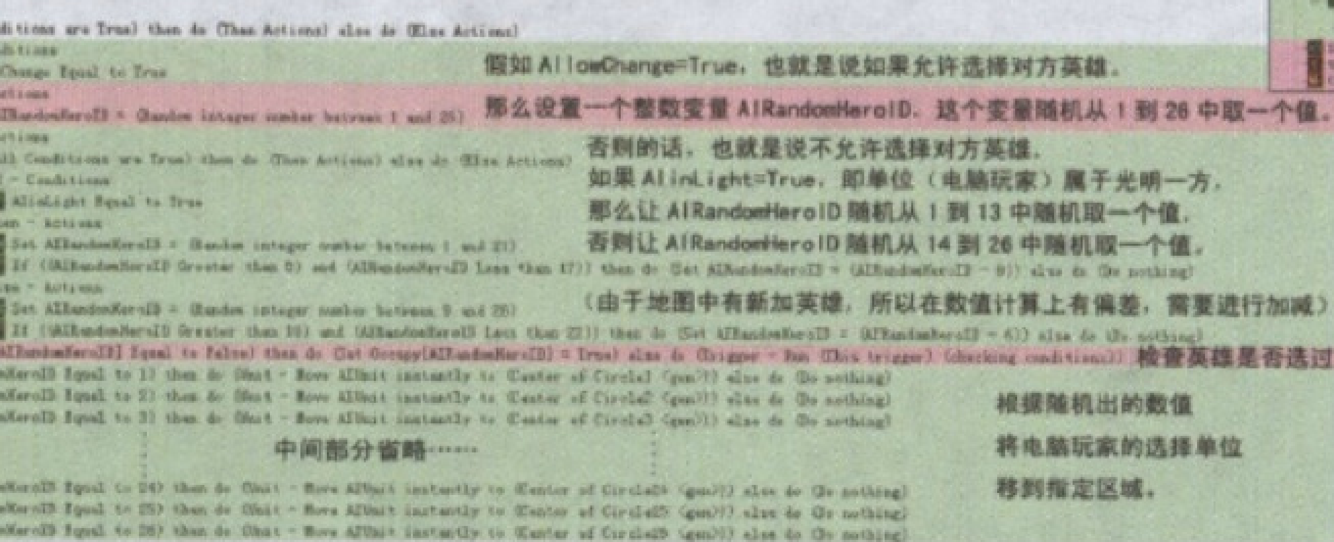


在RandomAIHero触发器中，上文还提到一个布尔变量：AllowChange，即是否可选对方英雄，在现在就特指电脑能否随机选到对方的英雄。假如AllowChange=True，即可选对方英雄，那么建立一个Integer（整数）变量AIRandomHeroID，让这个变量等于1到26之间的一个随机数（所有英雄）。如果AllowChange=False，即不能互选英雄，那么再看前边的AlinLight变量。如果AlinLight=True，即玩家在光明一方，那么让AIRandomHeroID等于1到13之间的一个随机数（所有光明英雄）；如果AlinLight=False，那么让AIRandomHeroID等于14到26之间的一个随机数（所有黑暗英雄）。

为了防止发生重复选择英雄的错误，这里还要加一个

判定。在原地图中为每个英雄的选择都设置了一个加Array（角标，1～26）的布尔变量Occupy，一旦这个英雄被选择了，这个变量就为True，否则为False，所以要先检查这个变量。如果这个变量为False，即此英雄还没被选择，那么可以进行选择英雄；否则重新启动本触发器，再次随机出一个数字，直到随机出的数字所代表的英雄没被选择过。

一切顺利，随机出来的数字所代表的英雄没被选择，那么根据这个数字把AIUnit（也就是电脑玩家）移动到与数字相对应的英雄选择区域中，然后就是原地图英雄生成触发器该做的事了（见下图）。

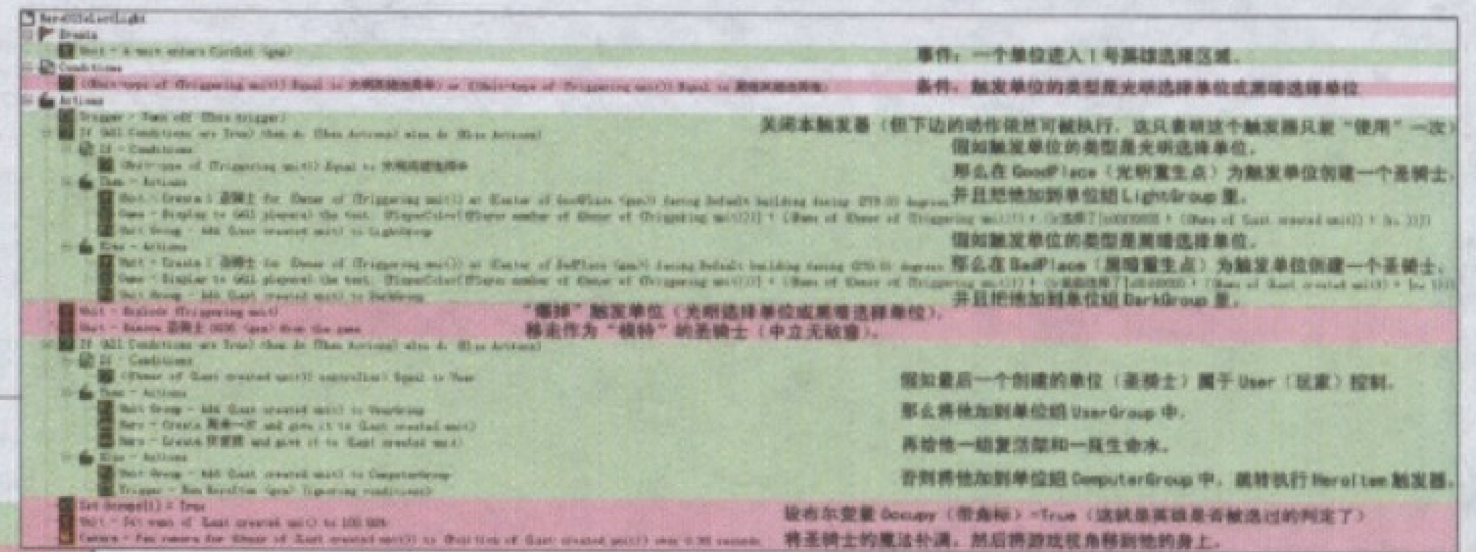


至此，用触发器模拟玩家选择英雄的过程全部结束。简化这个过程来说，那就是：如果必须随机，那就把电脑放到随机区域。如果可选择，那就根据条件出随机数把电脑放到相应英雄选择区域。如果可互选英雄，则随机数是1到26；否则随机数是1到13或14到26。如果你要根据实际地图情况做的话，注意千万要有英雄是否被选择的判定，否则很可能出现选择单位没了英雄也没出来的尴尬局面。

3.英雄配置

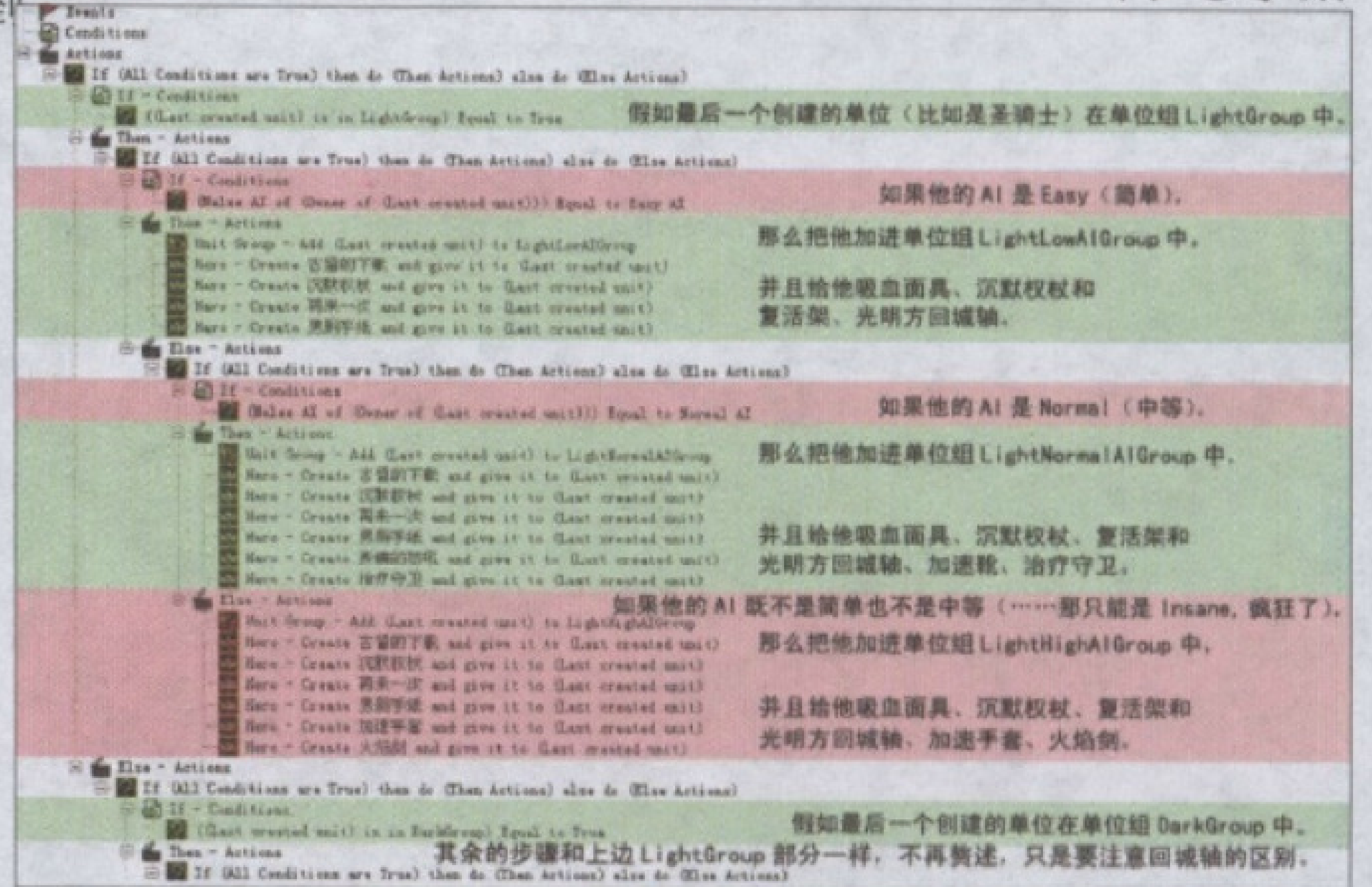
在原地图里有Hero Selection Light和Hero Selection Dark两个触发器组，分别用来执行光明与黑暗英雄的创建步骤。每个组里各有13个触发器，每个对应一名英雄。单击光明组里的第一个触发器，事件是：一个单位进入1号英雄选择区域，条件是：这个单位是光明选择单位或黑暗选择单位（因为可以互选英雄），动作的大意是：假如是光明选择单位，创建一个圣骑士到GoodPlace光明英雄重生（区域）。这里要新建一个Unit Group（单位组）变量LightGroup，将最后创建的单位（也就是圣骑士）加入到这个组中。假如是黑暗选择单位，创建一个圣骑士到BadPlace黑暗英雄重生（区域），再新建一个单位组变量DarkGroup，将最后创建的单位加入到这个组中。然后判断这个单位的控制属性，如果控制者是User（玩家），那么新建一个单位组变量UserGroup，将最后创建的单位加入这个单位组中，否则，也就是控制者是电脑，那么把最后创建的单位加入新建的一个单位组变量ComputerGroup中，然后按这个过程把其他的25个英雄也依次做一遍。这么做的主要目的是将光明、黑暗、玩家、电脑玩家分别加入相应的4个单位组中，以方便将来的控制和使用。

另外，如果是玩家，你还可以给他几件初始装备或物品，本例只给了重生架和一瓶生命水。电脑玩家当然也要给，但考虑到可能经常会对电脑拥有的物品进行调试或更改，所以不宜把给电脑物品的触发器也做到里边来，否则一旦改动就要改26次，累也累死了。在AI组下新建一个触发器——HeroItem，在将电脑玩家加入ComputerGroup单位组后跳转执行HeroItem，这样有什么改动只需在HeroItem里改一次即可（见下图）。



在HeroItem触发器中，由于3C地图分光明和黑暗两方，所以会有两种回城轴。光明用黑暗方的回城轴就会跑到敌人的重生点（Bad Place），反之亦然。所以在游戏中也不要做这样的傻事：仗着闪避或无敌跑到敌人家里买个回城轴想溜回去——那只会让你死得更快，其他的物品和装备黑暗和光明是没有区别的。有鉴于此，在给电脑玩家物品时也要区别对待，首先判断最后一个创建的单位是否在LightGroup里。如果在的话，再看看这个单位的Melee AI（战斗AI），也就是你在创建游戏时选择电脑对手的AI水平——Easy（简单的）、Normal（中等的）、Insane（疯狂的），对应3种不同难度各给予不同的物品，注意分清回城轴的区别。这里建议两种回城轴分别起两个名字，像本例，男厕手纸和女厕手纸，简单又好记……为了以后制作购物触发器的简单，这里给的物品多是"不动产"，只有治疗守卫、重生架和回城轴属于易耗品，而且一次给齐，省得以后还要判断环境买物品。如果你以后搞清了AI购物部分，自己再尝试着添加，制作出复杂的购物触发器，目前就只有让电脑作弊了。如果你以后还需要对不同的电脑AI制作不同的战略战术，那么在这里最好新建6个单位组变量：LightLowAIGroup、LightNormalAIGroup、LightHighAIGroup、DarkLowAIGroup、DarkNormalAIGroup、DarkHighAIGroup。将光明与黑暗各3种不同的AI加入这6个组里，用不上也没什么，要是用得上也很方便（见下图）。

（未完待续）



无间盗

■本刊特约作者 枫红一刀流

一

剪刀在指尖飞舞，我看着这双白晰的手。

灵巧的，黄金般的手。

修剪指甲时，表情总是这般凝重，像是雕琢一件艺术品。

这双手和普通人一样，白天生活在现实的卑微里，点烟，倒茶，甚至刷马桶。

而在夜晚便不同，它优雅如艺术大师，在黑夜的舞台起舞，主宰着他人的悲喜。

有的人管我叫黑客，其实他们不了解我。

真正的黑客有职业操守，他们崇尚的是技术。

而我，崇尚的是利益。

再次登录到游戏里，打开物品栏看了一下昨夜的成果。

在陈旧的日记里写道：

"11月2日，晴

帐号：ishtar7759 密码：217520

男子太极道袍1件、断铠手套2只、北海连环弓1把"。

这是我昨晚的成果，它并没有使我太过高兴，收获相对以前来说实在太少了。这个游戏防盗和加密技术算是很缜密的了，为此我付出了太多的时间。付出即会有回报，因此今天帐号里又多了3000大元，这是唯一能使我高兴的一点。

我的眼里只有利益。

是开工的时候了，我一如往常到网易和21CN申请免费信箱，用广外幽灵生成木马文件发布在论坛上，静静等人上钩。

我还把木马做到Flash文件里，只要有人登录到动画的网页，木马就会驻留到机子的内存中，监视着他的键盘动作。

接下来，如同渔翁在池塘边的等待，需要的只是时间和耐心。

世上什么鱼都有，有呆的鱼，笨的鱼，贪的鱼。

世上什么人都有，有呆的人，笨的人，贪的人。

我把屋子里所有灯光关掉，让自己沉落在黑暗里。

看着手上烟头的一明一暗，像是看着鱼竿的浮漂。

二

回来的时候月月已经走了，屋子里仍然飘散着香水味。

屋子收拾得井井有条，床底的衣服也消失无踪。

没有她的话恐怕这里早已经不成样子了，我想。

在她不在的几个小时里，心中便升起草长莺飞般的寂寞。

烟味和香水味杂在一起，让我知道自己仍在艰难地呼吸着。

打开窗，望着外面昏黄的灯光，映照川流不息的街道。

街头的盲艺人，瑟缩地站在风中。五星酒店的大堂里，传出流水般的钢琴声。匆匆赶路的人群，传染着现代都市的冷漠。

这是一个浮躁的时代，金钱和物质坐庄的年代。

山里的隐士早已蒸发，精神唯在梦中流浪。

手机响了，七彩的闪灯伴着轻微的震动。

熄掉烟头，我听到电话那端断断续续的泣咽声，是月月的妈妈。

她以近乎哀求的语气，恳求我让月月回家，我们的事情他们会做认真考虑。

我唯唯诺诺不知所云，挂掉电话心里有了一丝烦燥。

把月月带出来时，其实真的有些冲动，连单位都没打一声招呼，和月月一起来到这个陌生的城市。

三

认识月月是在游戏里。

那时的我意气风发，纵马狂歌，武功排在全服第一，装备也永远光鲜耀眼。

而她却一身粗布衣衫，经常坐在战场的角落，给厮杀中的我传来纸条，让我换这个或那个武功试试。让我想起《天龙八部》里的王语嫣，身无半点功力，那副指点江山的模样却尤为可爱。

我们成了一对情侣，由游戏走到现实。

很多人尝试过网恋，大多以失败告终，然后哀哀怨怨散布着它的恐怖可怕。

其实那是因为没有达到无间的默契和知心的程度。

网只是相识的渠道，恋得没有真诚和热度，当然是有花无果。

我的网恋是成功的，当我和月月在品尝果实的甜蜜时，却遭遇父母的阻力。她的爸爸是某军区首长，她提及严厉的家教，让我想起《音乐之声》里的特拉普上校。我将想法说给她听时，她的表情怔了一下，眼神变得空洞凄迷。

在不得见面的两个月之后，我们一起逃离了那座城市。

房子只能称作蜗居，每个月300块的代价也只能享受这样的条件。

我和月月仍然快乐地游戏着，白天双双上班，晚上拥在电脑前指手划脚大呼小叫。

这是一段最快乐的时光，月月每有思亲之情，也很快被我的甜言蜜语安抚了。我们的未来不知在哪里，但每天都在快乐中继续着。

后来我的游戏帐号被盗，身上光光地连一根草都不剩。武功和护体也被那厮删除，如同绝顶的高手被人挑断周身的筋脉变成废人。

我在客服的电话中申诉着，换来的是冷漠而机械的回答。

想起慕容复的那句话："以其人之道，还施彼身"。

这对于精通网络和编程的我并非什么难事，当天就养了几匹小马放了出去。

我成了论坛上人人痛恨的牧马人，也成了玩家所咒骂的盗号贼。

我对技术有着执着的研究，对这个游戏也极具耐心。

广外幽灵和广外女生只是最低级的手段，但也是比较有效的。拿手的还是"冰河"、"流光"和"溯雪"，这些是有名的黑客软件。昨晚我用"冰河"登录到一名玩家的机器里，轻松拿到了帐号。短短一分钟，给我带来了1000块的利益。

而"流光"和"溯雪"则用来破解信箱，如果游戏帐号用信箱来保护的话，一切就轻而易举了。

这些需要运气、需要技术，更需要耐心。

使我有快感的，不仅仅是数着卖道具的钞票，还有玩家撕心裂肺的哭喊、向GM苦苦乞求、绝望和无助的叫骂。

每当看到玩家的绝望和悲伤时，我都会静静看着，习惯地靠在椅子上，点上一支烟。

仿佛一名侠客，主宰着别人的生死。

那些玩家荒废着学业，浪费着父母的心血，在网络上恣意抛洒着青春。

我的作为在某种程度上是对他们的遏止。他们太在意自己的快乐，而忽略了他人的感受。而我呢，何尝不是如此。想到这里，我自嘲地笑了一下。

瞬间又提醒自己，我不是侠客，更不是黑客，我只能存在于夜晚的阴影里。

在网上已辛苦经营了一年。

一年的时间我学会了很多东西，这是一个玩家无法想象的，因此我也拥有了玩家无法想象的金钱。我在全市的网吧培养了广泛的销售网络，有一群小弟帮我出货收钱。每天都会有上千的进帐，但我的银行帐户从来不用真实的名字。因为我是一只幽灵，存在于夜晚的阴影里。

梯道里传来轻盈的脚步声，那是月月。

我忽地从椅子里弹起来，慌忙将香烟扔出窗外，然后打开灯和门笑容可掬。

月月的表情严肃得像个老师，东张西望之后又忍俊不禁。

"抽烟了吧。"

"哦，一根。"我敷衍着随手打开了电视。

电视里报道着网络犯罪的新闻，某证券交易所的电缆被人偷割。还有一则是银行帐户被盗，数万元被人在网上转帐提走。

我想是哪个傻蛋的机器被人监控，电子证书的密钥被人取走破解，然后通过网上交易将帐户的钱转存其他户头上。

盗取游戏帐号也该算是网络犯罪吧，想起这事还曾和老五和肖子发生过一番争论。

老五和肖子是我的大学同学，由于做网游外挂发了百万横财。

他们给几款网游做了自动练功外挂，楞是把游戏改成了脱机练级的文字MUD，并且搭建了自己的服务器，和官方一样卖起了网游的外挂月卡。

那天开着凌志来到楼下，我这当年的高材生在他们面前立刻变成穷酸的白丁。

酒桌上他们劝我收手，说我的做法是犯罪。

"你们就不犯罪了？"我带着酒意笑道。

"我们又没有修改客户端程序，怎么犯罪了？"老五说道。这个曾是我上铺的憔悴兄弟，如今已肥得满脸油亮："外挂这东西只是辅助工具，没有影响官方服务器的正常运行，并且用不用的决定权在玩家。就像这把餐刀，如果用来杀人，它是凶器，如果用来切面包，它只是把餐刀。我们不过是做了这把餐刀，最多工商部门告我们无照经营。"

"就说'兄弟变速'和'按键精灵'吧，那么多网游公司恨之入骨，仍然无法告倒它，就是这个道理。"肖子接话道，当年有些口吃的他，如今说话已经清晰流畅，理直气壮了。

"我的行为，从某种意义上来说，促成了虚拟财产法律保护法案的健全。"我干笑着说道："就是现在，游戏帐号被盗在大多数城市的网络监察科还是难以立案的，如果哪一天有完善的法规出来，我会收手。"

月月躬身在小茶几上布置着饭菜，不例外地拿出来一瓶啤酒。

我轻呷着啤酒，看着她专心忙碌的身影，一种温暖幸福的感觉。

"我们买房子吧。"我说道。

"嗯，这里，还是回去？"她撩起垂下的发梢，嫣然一笑。

"还是这里安全，你老爸要是知道我回去，我哪还有命活？"

月月听了细眉一拧，佯怒道："你现在就去死吧！"手里的馒头劈头盖脸砸过来。

四

一个月后，我和月月看好了房子。

那个中午，我们都喝了很多的酒，怀着对未来的憧憬。

下午在银行取钱的时候，熟练地敲入QQ号码，那就是我总帐号的密码。

"此密码不适用。"

一股从未有过的寒意爬上后背。到柜台查询，帐户里只剩下10块钱。

此刻，我也体会到了绝望和无助……

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《太阁立志传V》《细胞分裂——明日潘多拉》

《合金装备2》Metal Gear Ray战胜法

■广西 带光环的熊

在《合金装备2》中，后期要面对的一个Boss叫Metal Gear，如不掌握要领是很难击败它的。Metal Gear是一种巨大的机甲，机械类，因此游戏中的"信号干扰弹"可以对它产生作用。刚开始与它交战的时候应该首先放出一颗信号干扰弹，信号干扰弹爆炸后漫天飞舞的金属条可以使Metal Gear命中率下降，其副作用就是自己的雷达失效。攻击时可以直接用毒刺导弹攻击它的头部，但是那样对它的损伤不大，最好是先攻击它的腿部，此时它头部的护盖会打开，抓紧时间锁定外露的头部再发射导弹会对它造成严重损伤。它的攻击方式有如下几种：机枪扫射、高射导弹、直射导弹、发射激光和践踏。其中机枪扫射可以用侧空翻轻易躲过；高射导弹是发射后导弹到达一定高度再下落，要攻击它一般是趁着这个空隙时攻击，躲避则只要朝一个方向跑就可避开；直射导弹是直接以等人高度面对主角发射的，躲避似乎很困难，但只须迎着导弹来的方向侧空翻就可以晃过去（遁影分身术？）；Metal Gear发射的激光威力极大，千万别沾上；践踏是在Metal Gear的HP见红时才会使出的招数，比较好躲。而且Metal Gear还有个特点，那就是同时在场的3个Metal Gear中任意一个被击毁，在下一个Metal Gear上场前其它2个会原地吼叫，攻击频率几乎为0，趁这个时段干掉1个，结果会是场上一直不能凑齐3个Metal Gear而一直保持这种状况。在与其对战的过程中，平台上会定时出现军用干粮，尽量捡起来，这对打败Metal Gear后与最终Boss对战时有大用处（超级高手除外）。掌握了这些规律，Metal Gear就成一堆木偶了。P

《轩辕剑外传——苍之涛》强力战术心得

■北京 赵伟杰

车芸

装备：最强

法宝：鼠锤+菩萨发夹

Boss战作用：以减攻减防为主，木甲系猛拆，Lv5强化鼠锤代替普通攻击（2000左右/每次），怒气值达到100就放了。

赢诗

装备：最强

法宝：鬼抓（打金、土、木3个同时上场的敌人效果很好，Lv5还加攻击力）+菩萨发夹

Boss战作用：以放毒为主（全血Boss每回合可以毒3000～5000），偶尔用普通攻击999的轩辕剑也不差（1000左右/每次），有怒气就放了。

恒远之（主力中的主力）

装备：最强

法宝：两次仙术+毛毛肉

护驾：（主体为刑天，第2个为任意1个Boss，增加血用，其它3个也用刑天），两个护驾一样配置。

Boss战作用：先放两个护驾，怪物法术建议使用加速、仙防、单土、单火、单金（耗仙术少）、单物理、全火、全物理。这样加恒远之本身的仙术，5个属性的单体都有了。要掌握Boss的五行特征就使用相克的两次单体仙术（3000～4000/每次）。

补血方面，车芸自己给自足2500，恒远之两次加血2500，正好分别给自己和赢诗加。以上是本人打出的最强组合，打每个Boss都轻松过关，不吃一个药，不用菩萨发夹。P

《星球大战之杰迪学院》连续技心得

■北京 吴会松

在此游戏中用光剑击打敌人时还可以像《拳皇》那样连续击打，虽然系统没有给出连击数字，但确实可行。下面是一些秒杀率较高的连击套法供玩家参考参考（以下Mouse1代表鼠标左键，Mouse2代表鼠标右键）。

一把光剑：当遇到敌人后按C滚地前进后马上按W+Mouse1刺击下盘，其后按Space+W+Mouse1发出前滚翻，等"黑龙翻身"完成后按Mouse1+Mouse2发动超必杀技，中间虽然有被对手格挡的机会，但还是会接受死神的召唤。（切记，每发完一招都要切换光剑力量，依次是蓝、黄、红，如果鼠标是三键式的话，建议把切换光剑力量设为鼠标3号键。）

两把光剑：当遇到敌人后正对着敌人按Space+W+Space×2，一个漂亮的前踢后空翻将敌人踢个背朝天（侧面踢踢倒敌人几率较小，建议正面踢），落地后按W+Mouse1发出前投技，然后背对敌人按S+Mouse1发出连旋风斩，再发动超必杀技就行了。强烈推荐此招，成功率85～90%。

激光棍：对着敌人按W+Mouse2将对手踢倒，然后按W+Mouse1发出前投技，再发动次超必杀技，场面绝对惊人，如果敌人还没挂的话，补上一脚就搞定了。

NBA Live 2004接力灌篮心得

■上海 高飞

在NBA Live 2004中空中接力键的出现使在一场比赛中多次出现空中接力配合成为可能，但空中接力并不是每一名球员都可以做得出来，要完成一个漂亮的空中接力要满足以下几个条件。首先要时机成熟，在内线往往需要一个强力人物撑腰，如姚明、大鲨鱼奥尼尔、加内特等，最好在无人防守的情况下玩接力，否则非常容易扣飞，记得在一场比赛中，笔者的姚明一连把3个球扣飞……如果内线没有强力球员，也并不意味着不能空中接力。在NBA Live 2004中球员经常会自动跑位，当他跑向篮筐还距一两步时，毫不犹豫地按下空中接力键吧，但记住千万别在他跑过头时按空中接力键，否则99%会失误！然而空中接力最好的时机还是在二打一的时候，只要别让跑位球员跑过头，这样的成功率会在70%以上！其次，扣篮球员的能力非常重要，空中接力扣篮的球员最好DUNK能力优秀，像吉姆·杰克逊这种人最多只能做空中接力上篮。其实空中接力还与许多因素有关，如传球球员的传球能力等等，这些因素都不关键就不赘述了。需要注意的是，随着难度的升高，扣篮失败的概率也在上升，在All Star以上的级别中一定要谨慎啊，千万别指望在人丛中起跳扣篮，另外使用跑位键有时能达到出奇的效果！

FIFA 2004快速进球心得

■新疆 无心虎

打了一段时间的FIFA 2004，发现了一个可以快速进球的方法，贡献给大家分享！

首先把球带入对方半场内，离禁区大概4个身位，在上方边线，等防守的队员把球踢出界外。接着掷手抛球时，把球传给最近的一名球员，然后再快速把球传给下面补上来的队员，接球队员马上起脚射门，其命中率极高！

注意，在禁区的两侧如果防守队员离带球队员较远时，把力蓄在2/3处射门是非常有效的。

CS个性化之音乐篇

■北京 刘锦

STEAM真是个好东西，集成了MP3播放器和CD播放器，那么怎么让这2个播放器为大家服务呢？请大家跟我进行设置。

进入你的CS1.6目录，比如我的是：X:\STEAM\SteamApps\yourname@yourmail\counter-strike\cstrike，在这里建立一个目录Media，把你要听的MP3拷贝到这个目录下，并且改名（名称短一点后面比较好写）。然后修改你的Config.cfg文件，加入下列3行：

```
bind "F6" "mp3 play media/1.mp3;"
bind "F7" "mp3 play media/2.mp3;"
bind "F10" "mp3 stop"
```

这样，进入游戏之后，按F6，就可以听第一首，F7就是第二首，F10是停止播放MP3。这里你也可以直接在控制台里输入"mp3 play media/1.mp3"，这样你放多少MP3在目录里都可以播放了。如果你觉得MP3声音太大，就在控制台里输入"mp3volume 0.5"（后边是音量大小，根据自己的情况改合适了就可以）。同理，CD播放器也是类似的用法，只不过把命令改成"cd play 1"就是播放光盘的第一首，2就是第二首，类推。

想让CS 1.6一进入就有音乐吗？其实也很简单，在Config.cfg最后加上一句"exec userconfig.cfg"，然后编辑你的Userconfig.cfg，加入一句"mp3 play media/1.mp3"，这样进入STEAM，再打开CS之后，好听的MP3就在迎接你了，还不快去试试！

经过短暂的沉寂，《太阁立志传Ⅴ》、《孤岛惊魂》、《细胞分裂——明日潘多拉》、《反恐精英——零点危机》和《三国志英雄传》等精品陆续出现，这些都是值得一试的作品，当然围绕它们精选出来的补丁更是值得向大家推荐了。

■游侠补丁网 水寒

手把手系列教程之二：

用金山游侠修改《轩辕剑外传——苍之涛》

■游侠创作室 水寒

首先要说明的是本作对进程修改的防护较强，尽量避免用Alt+Tab的方式切换修改。首先我们看看等级如何修改，在有的游戏里面等级甚至可以直接编辑，不过这样容易出错，也可能会引发一系列问题，所以我们经常采用直接编辑经验值的方式间接影响等级，本游戏中这种方式是适用的，也同样适用于大部分RPG游戏。打开金山游侠，用常规方式反复搜索缩小角色经验值地址的范围，最后锁定目标编辑即可。另一种方法则是利用游戏中的升级道具，还记得仙剑中的"金蚕王"吗？在这里是"雪肌冰鲍"，如果手头上有4个或以上的"雪肌冰鲍"，用消耗法搜索出其地址，锁定数量后就当饭来吃好了。之所以要4个，是因为3个以下的数量利用消耗法搜索起来有比较大的重复率，这在其他修改场合也是适用的，就是修改目标尽量避免0－3这样的单字节数目。如果手头上没有"雪肌冰鲍"怎么办？那就更狠一点，直接改好了，其物品代码为DB 0E，只要稍微熟悉RPG游戏修改的朋友，通过物品代码修改物品就跟按图索骥一样，应该没有任何问题吧？下面再提供一些游戏中可能对大家有帮助的物品代码：

车芸武器：B1 0F 无上
车芸防具：DC 10 明镜绝壁体
恒远之武器：74 10 凤凰骨箫
恒远之防具：74 10 昊天道袍
慕容诗武器：13 10 轩辕剑
慕容诗防具：3C 11 金母圣袍
通用饰品：36 13 北斗挂日链
37 13 万宝节环
通用足部：0A 12 日月飞轮
药品：
7D 0E 蟠桃 7C 0E 七合龙爪花 7B 0E 不老泉 7A 0E 神木精
79 0E 活骨灵药 78 0E 元气妙丹 D9 0E 神秘果 DA 0E 九命猫脑浆

《轩辕剑外传——苍之涛》简繁体中文版各升级版本通用补丁

本作品为游侠网"玩家自选愚人节不愚人活动"中由玩家投票获选最期待补丁后应诺推出的节日献礼。在我们做活动的两周时间内，游侠补丁网主力高手同时也是CFB组织主力高手小旅鼠已经开始研究，并在两周时间内出过5个测试版本。经过内部测试改良，修正了一些Windows API函数之后，正式完成了真正适用于任何版本的完美补丁（感谢游侠网及CFB组织小旅鼠/fast/cfbiso高超技术制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/swdmd_crack_ali213.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《太阁立志传Ⅴ》v1.30升级档完美安装版

作为光荣的招牌游戏之一，《太阁立志传Ⅴ》没有辜负玩家对它的期望，在继承前作优点的同时也有很多创新之处，前作中的卡片战斗方式被完全取消，更增加了游戏策略的成分。作为一个策略类游戏，"太阁"的画面虽然称不上精美，但是从细小之处还是可以看出制作公司的用心。传统的水墨画风格更符合东方人的口味，同时也给人一种怀旧的感觉，游戏的色彩鲜亮明快，给人精神振奋的感觉。对于一些苛刻的玩家来说，800×600的分辨率也应该可以满足要求了（感谢游侠光荣论坛白虎非虎制作提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/TK5130CD.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.30的升级，且游戏时无需放入光盘。

《太阁立志传Ⅴ》超全面属性修改器v1.00b

音乐是游戏的一大亮点，不同职业不同事件有不同的音乐，而且都恰到好处地烘托出游戏气氛。音效方面中规中矩，对于老玩家来说再熟悉不过了，给人一种怀旧的感觉。游戏操作通过一个鼠标就能轻松搞定，所有动作都是通过选项完成，简单明了。各种小游戏的操作也是一目了然，即使不会日文也能搞定。你可以创造自己的历史，你可能是天下无双的剑圣，可以是制霸天下的大名，可以是富可敌国的商人，总之这是一款绝对值得你玩的游戏（感谢NETSHOW网友Gpoint精心制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/gpoint_tk5.zip

使用方法：先执行游戏，再执行修改器，参照修改器界面说明进行修改，其中武将人物和城市修改需要游戏中进入相应武将或城市后方能生效。

补丁效果：修改项目数十种，非常全面堪称完美的修改器，支持v1.30升级版的游戏。

《三国志英雄传》游侠官方简体中文汉化包

《三国志英雄传》是以Systemsoft Alpha公司另一著名战术模拟系列《天下统一》为蓝本制作的又一全新战术级战略模拟类游戏。该系列以中国古代三国时期为历史舞台，并没有使用《三国志演义》，而是采用《三国志正史》为中心参考制作的全新游戏题材。基本上游戏设计和《天下统一》差不多，采用对每一个据点进行压制战斗的系统。游戏的军备部分是在参考《天下统一》之后重新加强并制作的（游侠网小旅鼠根据官方简体中文版制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/sanguoGBali213.EXE

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：日文版游戏一次性升级为官方简体中文版，且游戏时无需放入光盘。

《三国志英雄传》（中文版）补丁

战役方面包括野战和攻城战两种，基本开展方式继承了《天下统一》的系统。野战方面使用横7列进行部队的配置，以力攻作为基础开展全力战斗。兵种方面包括骑兵、步兵、弓兵3种，他们之间是相互制约的关系，因此在游戏初期对自己的部队进行合理配置非常重要，另外，针对武将的不同可以使用不一样的计谋用于战斗。而和《天下统一》相比，战术和战略方面的强化给人的印象最深刻，野战胜利之后可以继续进行攻城战，以拿下据点并将其纳入自己的版图（感谢游侠网小旅鼠制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/sanguocd.rar

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《反恐精英——零点行动》游侠官方简体中文汉化包 Counter Strike：Condition Zero

虽然《反恐精英》在《半条命》引擎的基础上不断加以完善，使其终成经典名作，但这一过程也经历了两年之久。除了游戏性方面的提升外，以往的升级并不曾对游戏的图像表现有明显改善。心思细密的Gearbox Software公司抓住了这个大好机会，推出对原有CS进行强化完善的《反恐精英——零点行动》。新作中带给玩家最直观的感觉就是图像的进步，人物造型均以高分辨率的贴图构成，动作设计也修改了不符常态的情况，从而显得更加真实和专业（游侠网小旅鼠根据官方简体中文版制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/csczali213.EXE

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：任意英文版本一次性升级为官方简体中文版，且游戏时无需放入光盘。

《细胞分裂——明日潘多拉》完美修正补丁 Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

在游戏中玩家扮演一位探员，玩家要面对的难题和任务都是出自世界上最顶尖的军事小说作家汤姆克兰西的手笔。这一代的任务更加困难，缜密的剧情环环相扣，对于玩家来说会是全新的挑战，特别是这一代新增的特殊人工智慧，玩家如果在某些任务环节的解决方式不同，会造成完全不同的情况，例如玩家如果在某一关选择了强行突破，后续的敌人可能会穿上防弹衣或是提高警觉，不同的选择会造成截然不同的敌人状况来考验玩家，这样的设计让游戏更加丰富多变。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/dev-sptf.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：修正之前的部分Bug并顺利进行游戏。

《细胞分裂——明日潘多拉》补丁

本作中最强调的就是玩家的操控，这一代的操控更为精细，玩家甚至可以细致调整费雪探员的重心，当然各式各样的特技动作是绝对不会少的，既然任务困难，相对玩家对于工具的利用就更为重要了，各式各样的装备绝对让你眼花缭乱，夜视仪、热感应仪在切换时画面也会随着改变，玩家必须视情况不同来使用这些道具，不然要突破汤姆克兰西精心设计的任务可不容易。游戏中最令人注目的就是那完美的画面，特别是光影的设计非常逼真，玩家随时要小心自己的影子泄漏了行踪。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/spnocd.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《孤岛惊魂》游侠原创简体中文完美汉化包

《孤岛惊魂》的故事发生在南太平洋一座美丽的世外孤岛上，玩家所扮演的主角是一名拥有神秘背景的战士，为了逃避过去而选择在南太平洋群岛经营出租快艇的生意。没想到天算不如人算，在他答应受雇于一名女记者接送她到海上孤岛Cabatu时，却突然发现原来岛上已被一群来历不明的军人当成秘密基地，接着女记者不幸被俘，自己的快艇更被炸毁，已经退无可退的Jack只好选择搏命一战（游侠汉化组Jeff Chen精心制作）。

CD版本专用版汉化包下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/farcrycnCD.EXE

DVD版本专用版汉化包下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/farcrycnDVD.EXE

使用方法：首先请确认原始英文游戏的版本是DVD版或3CD版来对应安装，直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：本汉化包括了游戏全部关卡任务界面内容、配置文件和地图编辑器的完全简体中文化。

《复活——秦殇前传》超级物品复制大法

首先打开游戏安装所在路径X:\复活\System\Game，找到里面的Player_01.gam文件（这一步很关键）。在窗口模式下运行游戏（方便窗口切换），然后在游戏中丢弃你要复制的东西，如天书、装备、材料等。存档到第一个进度，这时切换到桌面，找到Player_01.gam。右击查看文件属性，把存档属性改为只读属性，切换回游戏，读取进度一。这时你发现地上就是你要复制的物品了，拣起来，再存档到进度一，再次读取。这样你就能在游戏中复制出很多珍奇武器。

《彩虹六号——雅典娜之剑》秘技 Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword

游戏进行中按下“~”键打开控制台，然后输入下列代码：

godall：无敌
walk：停止飞行模式
godhostage 1：人质无敌
godhostage 2：停止人质无敌
disarmbombs：拆除所有炸弹
ghost：飞行模式
fullammo：全弹药
god：玩家无敌
godteam：队友无敌
playerinvisible：隐形
neutralizeterro：杀死所有恐怖分子
quit：退出游戏
killhostage：去除所有人质
killthemall：去除所有NPC
rescutehostage：营救所有人质
rendspot：恐怖分子全部出现在地图上
trunaway：恐怖分子全部逃跑
tnothreat：恐怖分子恢复正常
taimedfire：恐怖分子只攻击玩家
tsprayfire：恐怖分子自动投降
togglecollision：穿墙

《铁路大亨3》补充秘技 Railroad Tycoon3

在游戏中按“.”，然后输入：

we have a winner：赢得游戏
we have a winner Gold：赢得金奖章
we have a winner Silver：赢得银奖章
we have a winner Bronze：赢得铜奖章
all is lost：输掉游戏

《轩辕剑外传——苍之涛》之Bug独门秘技

在近期大作中，《轩辕剑外传——苍之涛》的Bug算是不少的。赶工留下的后遗症在这个名门之后身上体现得比较突出。现摘取两个比较有用的Bug细细道来：

仙术秘技：在仙术道场中学第一个怪的法术，学会后直接把它从居民选单中驱逐（不要从配置单中换出，切记）。这时的仙术道场里是空的，再把第二只怪放入道场中，就可以不用升技能而直接学会这只怪的法术。如此照搬，怪物的法术就可以全部都学会。战斗中施展给怪物们看吧，看谁更厉害，哈哈！

护驾密技：把饕餮放入鬼神阵中，这时饕餮的血会多了一个零。后期再使用阿修罗或刑天为主体的护驾，再加上只饕餮，血就会大涨，如果再加上幻影巨雷，呵呵，想死都难了！

如果你已经打了最新的补丁，又想BT的话，那还是直接用修改器吧。

《百战天虫3D》官方秘技 Worms 3D

1.开启香蕉炸弹条件：完成Shotgun挑战关3次
2.开启架桥工具条件：在健美早餐的关卡，从屋顶得到箱子
3.开启地震武器条件：完成火箭助推器挑战关3次
4.开启疯狂奶牛条件：完成Shotgun挑战关3次并得到所有金子
5.开启核炸弹条件：完成死亡模式挑战关3次并得到所有金子
6.开启超级绵羊条件：完成绵羊挑战关3次

《角斗士——复仇之剑》官方秘技 Gladiator: Sword of Vengeance

开启所有武器：首先你需要收集到泰坦石碑、女巫的护身符还有国王的硬币，然后来到Elysiam开启武器挑战竞技场（完成不同的挑战可得到不同的武器）：

1.Annihilation灭绝之斧条件：斧子的挑战关要通关4次
2.Invictus Gladius罗马短剑条件：剑的挑战关要通关4次
3.Olympus Cleavers奥林匹斯钩刺条件：射击的挑战关要通关4次

孤岛惊魂 Far Cry

右键单击游戏的快捷方式，在“目标”窗口加上“-DEVMODE”参数，在游戏中按下以下组合键即可激活相应功能：

F1：第一人称第三人称切换
F2：移动到下一个检查点
F3：重生
F4：穿墙开关
F5：恢复正常速度
F9：存储进度
F10：读取进度
P：获得所有武器
O：获得999发子弹
-：减速
=：加速
Backspace：上帝模式

测试通过

林晓：“五一”又到了。春至此刻花事了，却已夏日艳阳天。时光的流逝无声无息，任我们再有坚强的意志也不能挽留它的脚步。惟有从容面对，惜时如金，才能在白发爬上鬓角的时候，傲然笑对时间无情的手。这个漫长的春假里，小林我准备到海边耍去，吃第一拨海鲜，然后把想了好久可是只有一个开头的故事写完。这样既可以为国内消费增长尽一点微薄之力，又可以通过码字这种脑力劳动将度假的钱赚回来，呵呵，完美计划啊！
什么？其他编辑的“五一”计划？别提了，有一帮破人正给我开什么“五一”游戏试玩名单，企图用7天假期打造出一个游戏达人！另一帮破人在研究数码照片的处理问题。小安子（网络编辑）从一位利用网络游遍全国的能人那里取了不少“真经”，正游说编辑部里的GGMM，打算用实践来证实一下理论与现实的差距。
本期聊天室OP（管理员）风行水是也。祝大家五一假期愉快！

游戏也疯狂

■安徽 炎风

玩传奇。一次，在尸王殿等开门。那时人山人海，人群中站着一个沙巴克的人，不知谁叫了一句：打沙狗呀！只见画面上火球与火符齐飞，烈火与爆烈一色。只听见“啊”的一声，那个战士被秒杀了。此人趴在地上还猖狂呢，直嚷嚷：“你们等着！”。随即“啪啪”两声，两个闪电落了下来。一个法师在旁边道：“鞭尸！”

在猪洞砍猪，一个小法师从我身边跑过。他还召唤了5只小绵羊，我心里暗想一定是高手啊（当时没看血外挂）。一会我跑去看见一地的尸体，他趴在其中。一个肥胖的红猪拿个狼牙棒踩着他尸体晃来晃去。=_=!

玩RO。一次做法师转职任务，在工会看一法师自言自语：“还要牛奶来呀，可惜我家有两箱都用不上。”-_-!

玩A3。一次在城门口转，见一小战身上插着五六支箭头，一边跑还一边叫“流箭啊，流箭呀！”活像个大刺猬，笑死我了。

我同学也搞笑。昨天练级都到了99.8%，死了掉了2%；再去，又死了，再掉2%；再去，再去，连死4次，这一级还没练上去。汗呀！

量变升级也，质变转职也。玩游戏的女生叫MM，玩游戏的男生叫GG，玩游戏的人妖叫GM。一日，上帝愿意答应我一个愿望。我拿着地球仪对上帝说：“我希望世界和平。”上帝说：“这太难办了，你重换个愿望吧。”于是，我拿出一硬件贩子的照片，对上帝说：“能不能把这个猪狗不如、丧尽天良、贪得无厌、敛财不断，连他妈都不认他的人恢复人性呢？”上帝看了看照片说：“你把地球仪拿给我再看看吧。”

（现玩A3上海1服，有朋友玩嘛。我是55垃圾法师，希望能认识一些朋友。祝大家工作快乐，游戏开心！）

OP：我一定是老了。不是因为我现在一睡长觉头就痛，也不是因为我再也不能连熬3夜来赶稿，而是我看到这些笑话时反问林晓幽默之处在哪。林晓姐姐最近从我前面搬到我后面办公，不变的是她总是有颗可贵的童心。在她的解释之下我回到投入一些的游戏心态下，发现这和我小时玩松鼠大作战的乐趣倒是很相像，只是网游更让人上瘾，更让人提前认识并纵容人性恶的一面，但愿是我担心过了。

《恶魔城》郁闷篇

■网友 PpOs

“郁闷”这个词儿，大概没有人比我理解得更深刻。

1.地下水道那段儿，为了吃一小瓶药水，一头栽进臭水沟。宝物成了陪葬品，郁闷！还是地下水道那段儿，正准备乘木筏过矮洞，却因为跳起吃“食儿”撞到洞口上方，落下之前木筏早冲得没影儿，再次落入臭水沟，郁闷！

2.驼子——身残志坚，满地乱窜；更要命的是竟还纠缠不休地穷追不舍，非要闹个不是你死就是我亡。往往我逃跑之后，发现身后拖着一条壮观的驼子大军，郁闷！

3.用定身钟表将版面上的怪物定住，连忙乐呵呵地赶去吃东西。吃得酣畅却忘记早过了魔法时效，一干魔等突然出现在身后，郁闷！

4.食欲正浓，周围却没东西可吃；等到满屏幕都是吃的东东时，打怪物忙得腾不出时间去吃，郁闷！

5.历尽千辛爬上一平台，结果找到的是把根本用不上的飞剑，而且下去时脚下一出溜儿，落入万丈深谷，郁闷！

最后——正和BOSS以命相搏，老爸招呼去吃饭，并以武力相胁，郁闷……

OP：最近正在玩PS版的《最终幻想IX》，里面有不停被制造出的黑色魔法师，游戏设置他们没有自主意识，和上面说的不顾自己的驼子们倒有些像。如果你越沉溺于一个世界（无论是虚拟还是现实），你就越会发现这个世界里有人想当上帝，除非你能超脱出来，才发现自己是上帝。

九号枪的传说

■网友 爪爪鱼

九号枪的传说会有谁来续写？翻开《大众软件五周年》，鲲、阿飞，Walker还有他们的快乐故事历历在目。林晓jj，我们一起祝福他们好吗？愿他们一生幸福快乐！

OP：九号枪的传说不就是大软的传说嘛，一定会有人续写下去。



放轻松吧
（晶合聊天室第137期）

编辑部流行时

流行游戏：魔兽争霸II（3C）

■**流行度：**★★★★★

■**流行理由：**需要吗？不需要吗？……（以下省略N字）

■**流行时间：**Pm17:30~18:30（哈哈，绝对在下班以后，我们是模范员工！）

■**流行人群：**是……（这个不能说啊！否则我会被≠￥%…&＊··）

■**流行状态：**自从"魔兽"大软地图诞生以后，就有了一个新的世界。攻打大软老巢，解救被围困的大游基地，偶尔还能撞上一两个大硬的怪物；基本上，编辑部重地就成为洛丹伦大陆的一个分支。比如催稿时会有矿泉水瓶子的"暴风之锤"纵横飞舞；口渴时发现饮水机没水，就会感叹"月亮井恢复得可真慢"；最常见的是在楼下吃火锅的时候，每个人掏出钱包的同时不忘补上一句"我就这么一个回城卷轴了啊！"

OP：那天我用了一个回城卷轴，一阵恍惚（时空逐道啊），果真回到编辑部的大门口。可惜一进门就被冰河爆头。这家伙大喊："现在我们早就全体转移CS了。""无论魔法还是中国功夫都抵不过现代枪支……"我嘟囔着爬到座位开始主持聊天。

我游戏，我评说

我以我血荐"轩辕"（219.238.243.226）

StarCraft Is A Part Of My Life!（218.94.53.7）

《轩辕剑叁》：中文RPG中画面与战斗模式的改革，情节非常细腻，耐人寻味！《新绝代双骄叁》：2003年最佳中文RPG，双线的操作以及诸多的创意，造就了又一个经典！（218.94.53.7）

无论选择哪些游戏，都只有一个理由：能让我们全心投入的就是好的！（61.235.219.7）

情系《新仙剑奇侠传》，禁不住想起我那下了岗的老机器：赛扬900 128MB PC133，那时我上初二。周末在家里打机，一个下午，一口气从镇妖塔打到最终BOSS，经典呀！现在还能想起那白色的机箱，贴着IntelCeleron的标签。那是我的回忆呀！（221.194.129.118）

格兰蒂亚——最好的战斗系统（61.138.65.22）

要为《模拟城市》投上一票。在我们高三联考中，英语阅读的最后一篇，长长的——就是《模拟城市3000》的说明书。我只用3分钟就完成了5题，10分！（222.84.35.155）

《冰封王座》即使自己玩得不好，看看高手录像也是一种享受啊。（221.216.185.52）

OP：玩《模拟城市》的这个朋友真走运。我高二有一次联考，英语阅读讲的是哥伦布（Columbus），我当时正玩《大富翁3》，所以就觉得非常幸运，直到读了3/4才发现原来讲的不是沙隆巴斯（是不是拼作Salumbus？）。

新生代的游戏人生

■北京 刘杰

大学毕业后待业的半年时间里，不知何去何从。烦闷之余，我便在家联网玩CS，"杀人"解闷。剖析CS的迷人之处如下：

1.满足了每个男孩骨子里潜藏的持枪纵横冲杀、快意恩仇的英雄梦！

2.没有人能够在这里横行霸道。强中更有强中手自不用提，双拳难敌四手。好汉也怕人多，面对一群剽悍的土匪冲锋，纵使神枪手也会被子弹淹没。

3.游戏虽一局局重复，但每次你的表现、你的"死法"都不尽相同。每次都让你觉得有缺憾，希望在下一局里去补救，并相信自己能做到，尽管事实并非如此。

4.游戏就像人生舞台，你可以冷眼旁观别人精彩或滑稽的表演。

5.游戏中不只雄性，不但常见MM出现，而且巾帼不让须眉。其中不乏枪法不错，具有"双枪老太婆"遗风的高手。

我渐渐地发现在这激烈的战斗中，若想最长时间地存活，除了练好枪法以外，还要胆大心细、沉着冷静、多动脑子，而且还要学会中庸之道——真是"游戏=人生"呀！

纵使有上面N多条理由，就是我沉溺其中、不可自拔、堂而皇之的理由吗？深究原因，是毕业后的落寞、彷徨、缺乏目标、无事可做的空虚生活使我如此，我只是想借游戏来逃避罢了。但逃避有什么用？生活能逃得掉吗？生活中的某些事是必须要经历的，就像在游戏中被人PK一样，每个人都不可避免。

所以生活就像这游戏，每个人都要面对苦难和对手，我们可以选择迂回但不能逃避！我开始理智地整理毕业后紊乱的思路，品味自己到底是会用"AWP"还是"AK47"；重新给自己的人生定位，并终于找到了人生的第一份工作。

OP：在游戏中太容易实现想要的目标，玩得久了反显得现实不真实，困难重重。我认识一个游戏的个中高手，他对我说"游戏人生"讲的是用游戏中轻松坦荡的态度来对待生活，而不是将生活的种种费心之事带入游戏，所以游戏最好和生活分得很开。呵呵，此言诚哉！

生铁的TOP TEN

■晶合实验室 生铁

林晓： 生铁是编辑部里我认识比较早的同事。记得初到大软的那几天，我一边老老实实读大软的红皮宝书（《大众软件5周年——写在大软的边上》），一边焦急等着记者组的几位同事到岗开始工作——那其中就有生铁这号人物。我运气好，赶上了做《大众软件》记者组的元老。当时记者组的4个人，辰烽现已升职做了大软的主编，风林火山去了搜狐主管游戏报道，我则改变身份在编辑队伍中混了个差事，只有生铁还挂着记者的胸卡——记者组的老大、杂志社的首席记者。有时候大家会为生铁的创造能力担心，怕他那敏锐的洞察力和犀利的文笔会被日复一日的码字毁坏。不过，从他交上来的榜评来看，这种担心有点多余。

我一直认为，排行榜是一种行业发展不成熟、受众群鉴赏力低下的体现。譬如这个游戏排行榜吧，我觉得在1995、1996年那会，国内能接触到的游戏比较少，排行榜受到欢迎，除了能起到引导消费的作用，也不排除其对广大玩家所起到的望梅止渴的功效。

但如今玩家们能接触到多少最新最好的游戏？选择多样化了，群体选择力的无能就体现出来了。看看，《星际争霸》，一个1998年的游戏，在本期的票数还超过了《魔兽争霸III——冰封王座》。我怀疑这款游戏在某些玩家眼里，可能就是一副麻将牌：招术规则都门儿清，哥儿几个凑齐了就能来一把。

《仙剑奇侠传三》能上榜到第3名还好说，《仙剑奇侠传》仍在第7名的位置上，《仙剑奇侠传二》仍在第10名的位置上。我不得不怀疑，玩家们是在投感情票、投习惯票了。

还有第13名的《大富翁7》，我认为这是一款完善而缺乏激情的游戏。它缺乏游戏应有的某种灵魂……这很难解释，因为游戏是一种精神产品，但凡精神产品都是有灵魂的。而《大富翁7》没有，它有的只是场面和规则，而没有灵魂与快感。

15款产品中，有7款是同一公司开发的。即使我们不能因此而怀疑投票玩家的审美能力，也会认为，这肯定是不正常的。除了玩家的问题，游戏行业普遍缺乏想象力，也是一个重要的原因。

写到这里，我突然也想给出一个自己的排行榜，也就是我自己目前“正在玩的游戏”。

1.三国志IX
2.寂静风暴（Silent Storm）
3.侠盗车手——罪恶都市
4.文明III
5.一些模拟器游戏
6.隐藏与危险2
7.近距离作战5
8.近距离作战3
9.明星三缺一
10.成吉思汗4
11.极品飞车——地下狂飙
12.信长之野望——天下创世
13.银翼杀手
14.半条命MOD——胜利之日（Day of Defeat）
15.英雄无敌IV

其实我舍不得删除的游戏还有一些，例如《异尘余生2》和《疯人院》（Sanitarium）等等，但我确实很少玩它们了。仔细看看，这个列表体现了我个人的游戏偏好，但我发现其中也存在一些问题。实际上我最喜欢的游戏类型还不是策略或战棋游戏，而是FPS游戏。但现在泛滥的那些射击游戏，那些带着好莱坞大片的臭气和美国白种人沙文主义气息的庸俗之作，使我感到恶心。好，不如我直说了吧：我讨厌《使命的召唤》，我讨厌FARCRY，我讨厌“三角洲”系列最新的那一代（就是在索马里杀害黑人的）作品。它们不光腔调可恶，而且艺术感觉平庸；它们有时真比网络游戏还令人讨厌。说到笔者现在正在玩的网络游戏嘛……倒是有一款，即内测中的《刀剑Online》。我在里面常常接受别人的单挑邀请，然后卑鄙地在决斗中偷喝血瓶，紧接着阻止对手喝血瓶，直到最后虐杀对手。但我相当慷慨，在我虐杀对手之后，都会把杀他的武器送给他，这导致我没有一把适合自己用的武器。

好了，除了玩玩这些玩意，就只能乖乖等着DOOM 3的诞生了。我对系列化的游戏和电影的直觉相当敏感，有时只要看看预告片或图片介绍，就大致知道下一部作品是否会令我失望。由于DOOM 3拖得太久了，所以我开始有一种不好的预感。起码QUAKE引擎开发出的游戏，射击感都非常糟糕——我是说真实武器，而不是9号枪。这个引擎只适合做激光武器，毕竟谁也没有真正用过这种武器。

说到这里，我还突然回忆起在1997年，出品过恶趣味作品《毁灭公爵》的那个3D Realms公司，还出品过一款真正出色的FPS游戏，它叫《影子武士》（Shadow Warrior），漫画风格的，主角是一个留着小胡子的东方武士。游戏场景非常有趣，射击感暴力十足，机枪的射速非常符合真实情况。他随身带着飞镖和日本刀，近距离作战时一刀就可以把敌人劈成两半。现在我们玩不到那么有趣的游戏了，真的……时代在发展，发展的同时我们得到了很多，但也失去了一些。比如我就觉得用手大把抓菜吃，比用筷子夹着吃要香得多。手指与食物之间的美妙触觉是能够增加食欲的，我期待回到那个不用筷子夹菜吃的时代。P

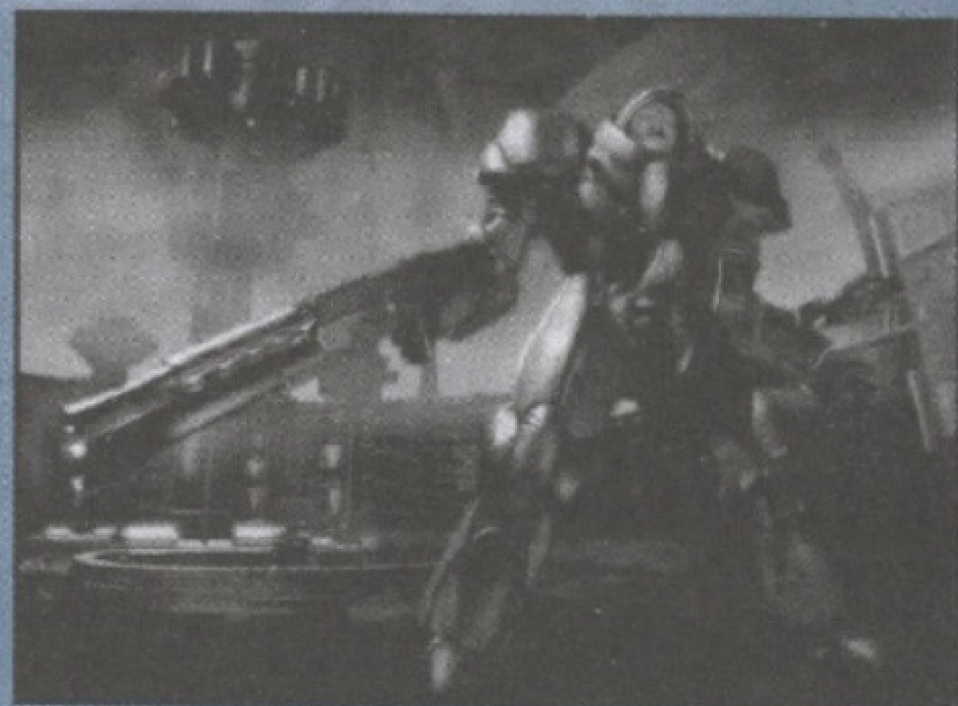
编辑推荐游戏

推荐编辑：田小猛

名称	推荐理由
《轩辕剑外传——苍之涛》	“苍天有情，涛无尽，跨越一千年的宿命”，玩中文RPG有的时候如同阅读一部动态的小说，我时常有这种感觉，这种感觉是游离于战斗、画面、升级之外的。
《反恐精英——零点行动》	终于不需要连线也可以一个人单独“反恐”了，游戏本身几度泄密的事件比恐怖分子更为可怕，游戏研发行业也需要“反恐”……
《模拟城市新世界——高峰时刻》	全新的10种建筑物让我找到盖房子的成就感，“安得广厦千万间，然后给自己也留一间^^”（那是我的现实人生梦想）。
《刀剑ONLINE》	连击，无尽的连击。我，笑容沮丧，表情冰冷。系统报告：您目前的等级是19级……

龙虎榜——我正在玩的游戏

单机游戏TOP15



排名	游戏	本刊评分	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	星际争霸	9.2	○	2728	BLIZZARD	1998年	奥美
2.	魔兽争霸III——冰封王座	8.5	↑	2003	BLIZZARD	2003年	奥美
3.	仙剑奇侠传三	7.8	↑	1568	大宇	2003年	寰宇之星
4.	帝国时代II——征服者	7.9	↓	1527	Microsoft	2000年	无
5.	暗黑破坏神II——毁灭之王	8.9	↑	1453	BLIZZARD	2001年	奥美
6.	半条命——反恐精英	8.8	↓	1386	SIERRA	2001年	奥美
7.	仙剑奇侠传	8.6	↑	1235	大宇	1995年	晶合时代
8.	轩辕剑叁外传——天之痕	8.2	↓	1023	大宇	2000年	育碧软件
9.	FIFA2004	8.0	↑	926	美国艺电	2003年	美国艺电
10.	仙剑奇侠传二	7.1	↑	868	大宇	2003年	寰宇之星
11.	轩辕剑外传——苍之涛	7.8	NEW	791	大宇	2004年	育碧软件
12.	轩辕剑肆	7.4	↑	775	大宇	2002年	寰宇之星
13.	大富翁7	7.5	↑	743	大宇	2003年	寰宇之星
14.	刀剑封魔录外传——上古传说	7.9	↑	697	像素软件	2003年	江苏兰德数码科技
15.	盟军敢死队3——目标柏林	7.8	↑	632	Eidos	2003年	新天地

网络游戏TOP5

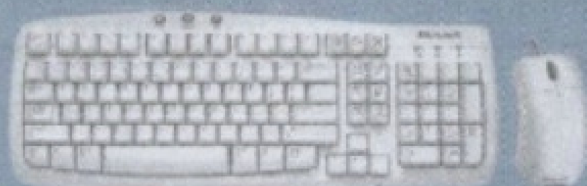
排名	游戏	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	大话西游II	NEW	4281	网易	2002年	网易
2.	轩辕剑Online	↑	1849	大宇	2003年	网星史克威尔艾尼克斯
3.	剑侠情缘Online	↓	1321	西山居	2003年	金山公司
4.	泡泡堂	↑	1028	Ncsoft	2003年	上海盛大网络
5.	奇迹（MU）	↓	987	Webzen	2002年	第九城市

本月TOP TEN获奖者

手机投票

短消息至163066050。短消息格式：TP（空格）选择的软件代码（软件代码见读者调查表背面）

获奖者　奖品是**微软公司**提供的**光学极动键鼠套装。**



1397XXXX035 1367XXXX066
1376XXXX807 1352XXXX081
1381XXXX187

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者　奖品是**金山公司**提供的**《剑侠情缘》周边产品。**

江西 李华辉　四川 张 懿
福建 叶 何　山东 李志超
广东 李志明　四川 游 枭
安徽 王勳德　河南 荣 琨
北京 田 禾　上海 唐义凡

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

山东 范 晨　河南 陈城宾
广东 陈 艳　云南 毛祥威
江苏 万 健　陕西 朱彩平
河北 潘 阳　吉林 张亦弛
湖北 张 上　山西 张敬君
上海 熊 焰　湖南 龙 熠
黑龙江 李文范

奖品是**广州网易互动娱乐有限公司**提供的**《梦幻西游》游戏以及500点的点卡。**



让手机每天都响起动听的旋律!

下载手机铃声,
双重好礼连环送:

赠送新酷图铃推荐(免费1条/周)

赠送精选笑话(当月免费)

百变酷铃 超值下载

单音铃声下载方法: 发送机型代码加铃声代码即可。如:诺基亚手机用户发送短信601到2000468(移动用户)或9000468(联通用户,不包括CDMA手机)即可下载铃声“坚持到底”

和弦铃声下载方法: 中国移动彩信用户(不限机型)发送1加铃声代码即可。如:任意移动彩信用户发送短信101到2000468即可下载十六和弦铃声“坚持到底”

机型代码	
诺基亚/迪比特	6
三星/三菱E彩/首信/海尔	3
摩托罗拉	9
西门子	8
爱立信/联想/东信/波导	7
阿尔卡特	2
飞利浦	5

具体型号请浏览网页: www.LT2000.com.cn

铃声下载:2元/首

挚爱男歌手

代码	歌名	歌手	
01	坚持到底	阿杜	HOT
02	他一定很爱你		
03	天黑		
04	天天看到你		
05	哈罗		NEW
06	你就像个小孩		
07	下雨的时候会想你		
08	K歌之王	陈奕迅	NEW
09	Shall We Talk	陈奕迅	NEW
10	十年	陈奕迅	HOT
11	谢谢侬	陈奕迅	
12	三万英尺	迪克牛仔	
13	原来你什么都不想要	迪克牛仔	
14	海浪	黄品源	HOT
15	你怎么舍得我难过	黄品源	
16	男人哭吧不是罪	刘德华	
17	相思成灾	刘德华	
18	壁虎漫步	潘玮柏	
19	我的麦克风	潘玮柏	HOT
20	爱的就是你	王力宏	
21	Julia		
22	唯一		
23	公转自转		
24	我就是喜欢		NEW
25	点歌	谢霆锋	
26	旧伤口	谢霆锋	
27	香水	谢霆锋	
28	因为爱所以爱	谢霆锋	
29	爱在西元前	周杰伦	
30	爸我回来了		
31	龙拳		
32	忍者		
33	威廉古堡		
34	蜗牛		
35	星晴		
36	简单爱		
37	可爱女人		
38	断了的弦		
39	三年二班		
40	以父之名		
41	轨迹		
42	同一种调调		
43	斗牛		

倾心女歌手

代码	歌名	歌手	
44	海盗	蔡依林	
45	布拉格广场		
46	看我72变		
47	骑士精神		
48	说爱你		
49	爱琴海	李玟	
50	好心情	李玟	
51	月光爱人	李玟	
52	大家来恋爱	刘若英	HOT
53	分开旅行	刘若英	HOT
54	后来	刘若英	
55	一辈子的孤单	刘若英	
56	单人房双人床	莫文蔚	
57	阴天	莫文蔚	
58	盛夏的果实	莫文蔚	
59	他不爱我	莫文蔚	
60	Hey Jude	孙燕姿	
61	风筝		
62	神奇		
63	天黑黑		
64	直来直往		
65	绿光		HOT
66	但愿人长久	王菲	
67	红豆	王菲	
68	你快乐所以我快乐	王菲	
69	人间	王菲	
70	我愿意	王菲	
71	流年	王菲	HOT
72	爱情通关密语	萧亚轩	NEW
73	他和她的故事		
74	吻		
75	我爱你那么多		
76	一个人的精彩		
77	最熟悉的陌生人		

影视广告金曲

代码	歌名	影视剧名	
78	迷宫	《地下铁》	NEW
79	一辈子的孤单	《粉红女郎》	
80	暗香	《金粉世家》	
81	无间道	《无间道》	
82	遇见	《向左走向右走》	HOT
83	随遇而安	《倚天屠龙记》	
84	I Believe	《我的野蛮女友》	
85	麦当劳广告歌	《麦当劳》	NEW
86	午后红茶广告歌	《午后红茶》	
87	奔放的旋律	《人鬼情未了》	
88	谍中谍	《谍中谍》	

超级组合

代码	歌名	歌手组合	
89	光辉岁月	Beyond	
90	真的爱你	Beyond	
91	烟火的季节	F4	
92	Super Star	S.H.E	
93	波斯猫		NEW
94	十面埋伏		HOT
95	风筝与风	Twins	
96	恋爱大过天	Twins	
97	下一站天后	Twins	HOT
98	求爱复刻版	可米小子	

宠我爱你 —手机宝贝

(抽200名送绒毛大虾猪) 大虾猪

知道现在手机最流行干嘛—养宠物呗!玩游戏交朋友,新鲜又动感,成功领养的爱心人士有机会获得绒毛大虾猪公仔!

领养方法:发送 P 到 2000468(移动用户) 9000468(联通用户)

发送PHA查价格

涩男女

想要了解对方的真实想法么?
想要制造感人浪漫的约会场面么?

发送 G 到 2000468(移动用户) 9000468(联通用户)

营造爱的意境,
体验爱的销魂。

4元/月

大城小事

“花花世界”之同城恋

我遇见谁,会有怎样的对白?
我等的人,他(她)在多远的未来?
总有一天,我的谜底会解开。
寻找和你同城的那个他(她),
彼此畅谈心扉!

发送 H 到 2000468(移动用户) 9000468(联通用户)

9元/月

魔法III 风暴 角斗士洞窟

遥远的纳不拉斯星系,走来一名神秘勇士……他在纳星社区建立了第一个角斗场,为所有的勇士开辟了崭新辉煌的梦想,为所有的玫瑰创造了选择爱人的机会。来吧,即刻登陆纳星王国。

发送短信 M 到 2000468(移动用户) 9000468(联通用户)

登陆纳星王国

6元/月

网址:WWW.LT2000.COM.CN 咨询电话:021-53854588 上海掌上灵通咨询有限公司

本广告所有信息服务订阅在六个月内有效,到期后服务定制将发生更改,恕不另行通知。

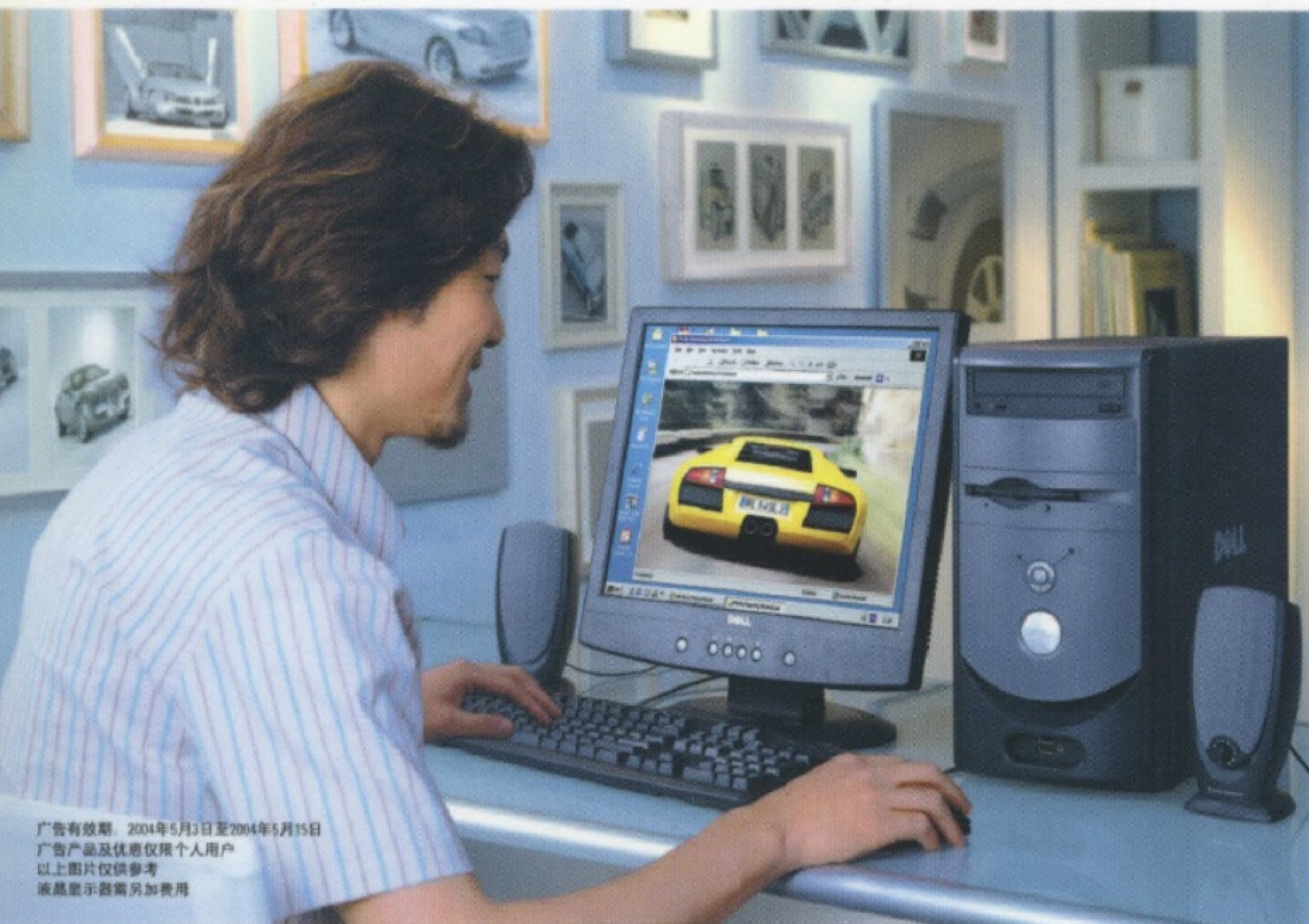
掌上灵通

Dell | 家用机

有Dell™ Dimension™ 4600，电子相册随心看！

含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器的Dell™ Dimension™ 4600，可以同时运行多个程序创意你的电子相册。

DELL™
你身边的IT专家



为什么选择戴尔？


卓越性价比：从戴尔到您，没有中间商的层层加价，戴尔领先的直销模式让您按照出厂价格买到高性能的电脑。


轻松购买：只需拨打我们的800免费电话，您就可以安坐家中购买到高品质理想电脑。


按需配置：每台戴尔™电脑均按照您的需求度身定造，从此您无需为用不到的功能配置买单。


一对一服务：可选择24小时免费电话技术支持，联机技术支持，或选择升级至三年内下一工作日上门服务，安享无忧电脑使用体验。

以标明正，品质有保证

请确认您购买的电脑中预装了正版Windows®操作系统，辨别主机箱的正版标签(COA)是确认正版的唯一方式。

随意创意自己的照片，然后刻录成像册，有Dell™ Dimension™ 4600就有可能！Dell™ Dimension™ 4600，采用强劲的含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz，让您同时快速运行多个应用，进行照片编辑处理并为其配乐，随机配备戴尔™多媒体体验中心软件，用幻灯片的形式播放您的数字照片。可选择加装CDRW，将自己的电子相册刻录成CD，让精彩时刻永久留存！

戴尔推荐使用Microsoft® Windows® XP操作系统



DIMENSION™ 4600

同一时间 身兼多职

- 免费从含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.6GHz升级至含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 17英寸纯平彩色显示器
- 80GB硬盘
- 256MB DDR内存
- 16X DVD-ROM
- 立体声音箱
- 1年内有限保修*

本月促销价 人民币 **6,699**

E-VALUE 配置代码：L240508-8101316

纤巧机箱 强劲性能

DIMENSION™ 4600C

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 17英寸纯平彩色显示器
- 80GB硬盘
- 256MB DDR内存
- 8X DVD-ROM
- 128MB GeForce™ FX 5200显卡
- 2.1音箱
- 1年内有限保修*

优惠425元 原价RMB ~~8,424~~

本月促销价 人民币 **7,999**

E-VALUE 配置代码：L240508Z-8101316

高端配置 超强性能

DIMENSION™ 8300

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 17英寸纯平彩色显示器
- 120GB硬盘
- 256MB DDR内存
- 16X DVD-ROM
- 48X CD-RW
- 128MB GeForce™ FX 5200显卡
- Sound Blaster® Live!™ 5.1数码声卡
- 2.1音箱
- 光电鼠标及多媒体键盘
- 3年内有限保修*

本月促销价 人民币 **9,999**

E-VALUE 配置代码：L240511Z-8101316

无线上网 性能强劲

INSPIRON™ 600m

- 采用英特尔®迅驰™移动计算技术*
  - -英特尔®奔腾®M处理器1.4GHz
  - -英特尔®PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - -英特尔®855PM芯片组
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 14.1英寸XGA液晶显示屏
- 40GB硬盘
- 512MB DDR 内存
- 24X DVD/CD-RW Combo Drive
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 9000显卡
- 1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务

优惠400元 原价RMB ~~13,399~~

本月促销价 人民币 **12,999**

E-VALUE 配置代码：L540513YF-8101316

升级建议

2004年5月3日－2004年5月8日

购买Dimension™指定机型

- 另加RMB360元，即可获得Z605 喷墨打印机
- 另加RMB100元，即可获得金山WPS Office 2003 OEM版及金山词霸2003 OEM版

购买Inspiron™指定机型

- 另加RMB500元，即可由40GB硬盘升级至60GB硬盘

（欲知更多优惠信息，欢迎致电戴尔销售人员）
（仅限一单最多购买5台）

另加人民币600元，可升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，用户便可以从中享受如下优势：● 稳定、可靠、安全的计算平台 ● 简化的管理和部署 ● 便于移动或远程用户。

另加人民币600元，可升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，便可提高笔记本电脑的性能，并且获得支持外围设备的最新功能，保证您可以随时随地保持高效工作。

体验无线魅力，就在现在！

快来亲身感受采用英特尔®迅驰™移动计算技术带来的无线乐趣。就在戴尔产品展示厅！还有各种丰富的活动等你来参加。

活动地点：上海市漕溪中路202号赛博数码广场2层241-242（手机区展位）




免费销售热线

广告代码：8101316

800-858-2780

24小时上网订购享受更多优惠

www.dell.com.cn

个人用户请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—17:00，拨打戴尔中国免费销售热线（订购时请向我们的销售代表咨询详情）。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881

戴尔3包 优质服务

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN